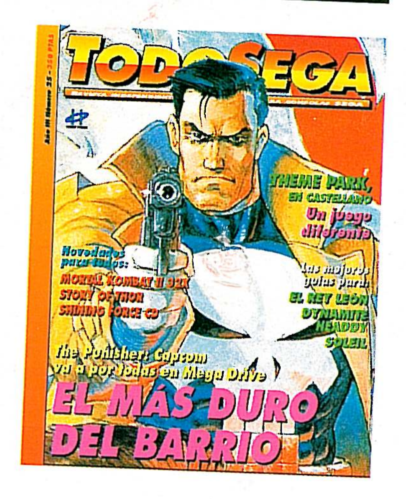


TODOSEGA
REVISTA INDEPENDIENTE ... RA CONSOLAS SEGA
Año III Número 25 - 350 PTAS
HOBBY PRESS
THEME PARK, EN CASTELLANO
Un juego diferente
Novedades para todos:
MORTAL KOMBAT II 32X
STORY OF THOR
SHINING FORCE CD
Las mejores guías para:
EL REY LEÓN
DYNAMITE HEADDY
SOLEIL
The Punisher: Capcom va a por todas en Mega Drive
EL MÁS DURO DEL BARRIO
8 426239 010030 00025



Nº 25. Año 3. Abril 1995







Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **E- Mail:** A01553@servicom.es. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993

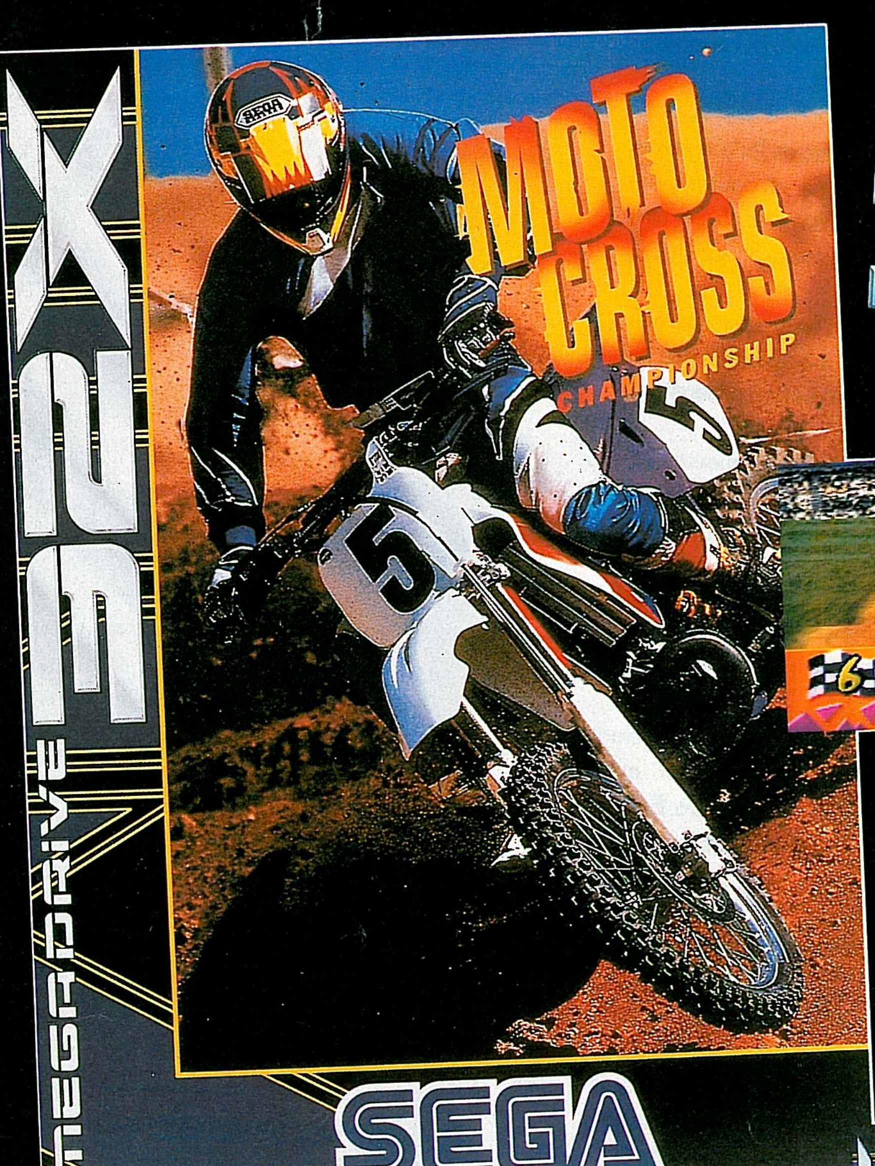


Algo está cambiando

Vender juegos no es fácil, y más en un país como el nuestro que no se puede decir que esté en un momento muy boyante económicamente hablando. Decimos que no es fácil porque al agravante del alto precio de los juegos,, se suma que la gran mayoría de ellos no se encuentran traducidos a nuestro idioma. A esto hay que unir ell hecho de que el jugador medio español no conoce el inglés más que de las clases que recibe en su colegio y si se ve en la tesitura de tener que enfrentarse a tres líneas del idioma de Shakespeare que no tienen nada que ver con la enseñanza extranjera que ha recibido, se empieza a preguntar porqué cometió la tonteria de gastarse 12.000 pesetas en el cartucho. Así, es prácticamente imposible anunciar un juego o intentar venderlo por los cauces normales, es necesario buscar otras vías alternativas, que al final llevan al juego a esconderse en las secciones de ofertas de las distribuidoras o tiendas sufriendo una vida comercial más bien escasa y con más pena que gloria. Pero cuando alguien le ve las orejas al lobo y empieza a comercializar cartuchos traducidos, se puede decir que algo está cambiando. En este caso, ese alguien es Sega, que a lo largo de este año va a traducir alrededor de la mitad de su producción en CD y tres cuartas partes de los cartuchos, entre los que se encuentran «Story of Thor» y «Soleil»; este último está demostrando que traducción es sinónimo de éxito.
Al tanto, porque Drosoft también se subirá al carro y ahí estará próximamente «Theme Park» para demostrarlo. Deseamos fervientemente que a partir de ahora, sea ésta la tónica del sector.
Siendo un poco egoístas, nosotros también tenemos cosas, ¡y están en castellano!. Bromas aparte, os hemos preparado un jugoso número con muchas novedades que esperamos disfrutéis de lo lindo.

TE VAS A QUEDAR CO

32X



MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

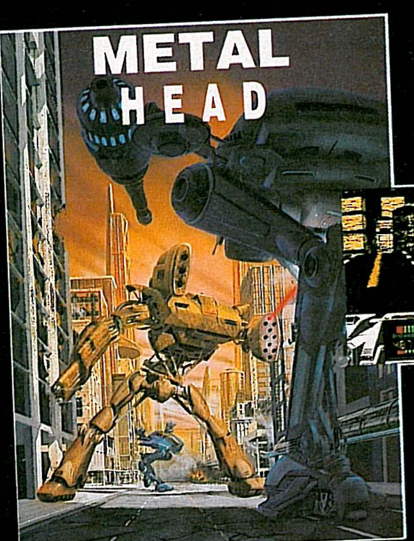
¿Quieres ser el amo de la pista? Pues ponte el casco y exprime toda la potencia de tu nuevo motor MD 32X. Doce circuitos diferentes para que no te canses de poner tierra de por medio. Once rivales entrenados en las colinas más duras de Colorado, y que no dudarán en usar codos y pies para hacerte comer el barro.
Disfruta, con el corazón a mil revoluciones por minuto, de increíbles sprites y unas animaciones de película.
Si eres un auténtico "motard" no podrás renunciar a este juego. Tú ya sabes a que me refiero.

SPACE HARRIER



Vas a experimentar una nueva sensación. El éxito de los éxitos en recreativas, ahora disponible para tu MD 32X.
No es un matamarcianos. No es un simulador. Es algo único, especial. Transpórtate a la Galaxia más lejana y lucha hasta el fin para rescatar a la población de Fantasy Land. Los más extraños reptiles, fantasmas de armas tomar y una legión de malvados brujos te están esperando.
¿A qué esperas para darles su merecido?

METAL HEAD

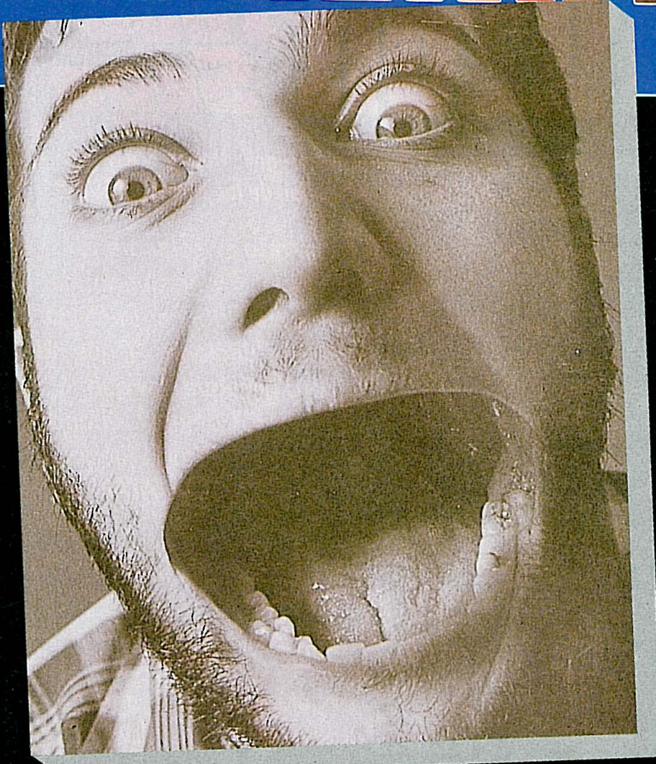


Transporta tu cerebro al interior de este engendro metálico y no te comas la cabeza. Destruye al enemigo al ritmo de la más increíble música Heavy Metal. ¡Esto es muy fuerte y tú has sido uno de los elegidos! Hazles frente con todas tus armas y consigue el control de la ciudad ¡o lo que quede de ella!

Unitros

ON LA BOCA ABIERTA

Fíjate. Nunca has visto nada igual.
Seis juegos, seis, que no son de esta Galaxia. Pertenecen a otro Planeta.
Al mundo 32X.
Nuevos efectos, gráficos brutales y toda la acción de las verdaderas recreativas.
Siéntelos y cierra la boca, porque se te caerá la baba.



GOLF 36 GREAT HOLES

Lo sabemos. Eres todo un profesional del golf, o por lo menos, eso dices a tus amigos. Tienes toda la razón, porque con este juego, hasta tú puedes ganar al gran "Seve". Todo un lujo. Y para lujos los gráficos, animaciones y sonido de este juego sin par. Si quieres seguir fardando... ¿qué tal unos hoyitos?



AFTER BURNER COMPLETE

No apto para cardiacos.
La conversión más completa realizada para una consola, según los expertos, aterriza en tu MD 32X.
Una explosión de efectos que dejarán volar muy lejos tu imaginación, tan lejos que tendrás que enfrentarte a los más diversos peligros para volver a casa.
Que no te tiemble el pulso a la hora de realizar increíbles giros de 360° o cuando tengas en el punto de mira a tus enemigos.
Si necesitabas munición, ¡aquí la tienes!



COSMIC CARNAGE

¿Quieres pelea? Aquí la tienes.
El último juego tridimensional para los jugadores de lucha es el no va más. Efecto zoom, golpes mágicos y unos escenarios galácticos que te dejarán de piedra.
Que no se te vaya la fuerza por la boca. La necesitarás toda para hacer frente al tremendo poder de los luchadores cósmicos.





Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Una de Quejas

La razón de esta carta es muy sencilla: me he dado cuenta de que entre los juegos de Sega, concretamente en los de Mega Drive, no hay ninguno de ciclismo, balonmano o fútbol sala. Es una verdadera pena porque con lo avanzadas que están las consolas podrían hacerlo y pienso que ganarían mucho dinero con los tres tipos. Como ejemplo, el de ciclismo podría tener unas 22 etapas, con jornadas de montaña, contrareloj, etc, etc... Los de balonmano podrían ser liguillas.

Espero que sirva de algo, además el de ciclismo sería como una bomba con Perico Delgado, Indurain, Zulle, Rominguer, Bugno, Berzin, etc.

Ángel Antonio Sáez, Betanzos (La Coruña).

¿Y Master System?

Hola, soy un usuario de Mega Drive y cerrado a Sega. Pero creo que Sega ha cometido algunoss fallos en sus lanzamientos de periféricos y juegos para la MD:

1º.-Con los mandos de seis botones debería de haber puesto un apartado de intercambio, porque yo, cuando compro una consola, pago para jugar con todo su software al completo y no quedarme sin poder aplicar la mitad de sus funciones. Y que no me digan que "es que perdemos dinero", cuando están comprando juegos que aguanta la ATARI 2000.

2º.- Aparte, creo que los adaptadores para cuatro jugadores son un atraco a mano armada cuando el de Nintendo vale la mitad y es para cinco jugadores.

Perdón si me he puesto muy duro, pero creo que tengo razón al decir esto. No es que quiera hundir a Sega, yo lo que quiero es que Sega mejore su producto, porque el mercado somos nosotros y no me hace ninguna gracia que Nintendo nos gane posiciones con un juguete llamado Super Nintendo del que he sido usuario.

José Luís Cuevas Ruiz, Miranda de Ebro (Burgos).

Versus sugerencia

A vosotros que sois parte de la compañía Sega, deberíais presionarles sobre el precio abusivo que tienen los juegos en España. Me gustaría que los juegos se valoraran de la iguiente forma: Simplemente por el número de megas, ya que se supone que a mayor número de megas más calidad. Pero no hay equiparación entre las distincas casas comerciales, que simplemente hacen la siguiente fórmula: 16 megas=novedad=11.000 pts (o más). Y todo para ver como esos precios acaban descendiendo hasta las 3.000 pesetas.

Y pienso yo que, ¿no sería más fácil-económico-rentable poner los juegos de 16 megas de 6.000 a 9.000 y pagar 10.000 ó 12.000 por los que sobrepasen esos 16 megas?. Así no tendrían que esperar a que el juego se pasara de moda o salieran segundas o más partes del juego.

Este año con todo lo que digan, sus ventas han mermado respecto a otros años. Algo lógico ya que hace dos años los juegos costaban la mitad de lo que cuestan ahora. Si siguen subiendo de precio seguirán bajando las ventass.

Y del CD, no hay explicación posible. Cuesta menos producir dos CDs que sacar adelante medio cartucho. Lamentable.

¡¡Menos rapidez para meternos por los ojos sus avanaces tecnológicos y que se preocupen un poco del precio de los cartuchos!!.

Juanjo Estrella, Bilbao.

Rectificación

Esta es la primera carta que escribo a esta sección y después de leer muchas revistas de TodoSega, resulta que al principio eran 120 páginas y ahora 30 páginas menos. Aunque se ha mejorado la calidad, creo que hay mucho de qué informar (trucos, guías de trucos, etc.) y no caer en la tentación de introducir páginas por el simple hecho de introducirlas.

A ver si es posible, y esto va dirigido a la dirección de la revista, publicar un número de TodoSega dedicado

Nota de la Redacción

Juanjo, de Bilbao, no pertenecemos a la compañía Sega, pero que conste que no nos cansamos de repetirles que el precio de los juegos es demasiado alto. La respuesta es siempre la misma: "los precios los pone Japón". **Angel** de Betanzos, tienes razón en lo de los cartuchos deportivos, pero teniendo en cuenta que las compañías programadoras son casi todas extranjeras, nos tememos que tu problema no tiene solución. **José Luis**, de Miranda, llevas cierta razón en el tema de los pads de seis botones, pero ¿cuántos botones más quieres utilizar en un plataformas que sólo necesita que dispares y saltes?. Sí, **Sulky**, sí, debido a circunstancias ajenas nos vimos obligados a reducir el número de páginas de la revista, pero tranquilo porque las aguas volverán a su cauce y verás otra vez esas páginas que nos indicas. A todos los demás, gracias por escribir.

P.D. Por cierto, debido a un pequeño lío en la Redacción, en el número 23 de nuestra revista repetimos la página del Buzón del número 22. Os pedimos disculpas por ello.

Redacción, TodoSega.

exclusivamente a todos los perféricos existentes en el mercado Sega y el precio aproximado al público.

En el número 18 de TodoSega, en "Peticiones Varias", hubo un consolero de Cuenca que dijo que a ver si se puede abrir una sección para revisar juegos antigüos. Creo que es una buena idea porque ahí tenemos la sección de rol que es un éxito para los consoleros que gustan de este tipo de juegos.

Sulky, Huesca.

La Polémica:

Como Mega CD

Creo que como Sega no tenga cuidado, el tema de MD 32X se les va a escapar de la mano y se van a encontrar con un nuevo caso Mega CD. ¿Que qué es el caso Mega CD? es muy sencillo, consiste en elevar la calidad de un sistema hasta el infinito mediante prensa y anuncios en los meses anteriores al lanzamiento, además de asegurar que es el sistema de juego definitivo, que es la bomba y que probablemente no habrá nada igual en mucho tiempo, amén de acompañarlo de frases llenas de locuacidad para expresar la ingente cantidad de títulos de que podrán disfrutar los felices poseedores de este aparatito. Y lo más importante, su precio, de risa, menos de 30.000 pesetas además de que los CDs serán infinitamente más baratos. ¿La realidad? 45.000 pesetas y juegos con cuentagotas a lo largo de un nefasto año para el aparato, sin olvidar que algunos de los CDs son ¡hasta más caros que los cartuchos!. En resumen: un fracaso total y alrededor de 30.000 unidades vendidas para un parque total de 700.000 Mega Drive (cifras ofrecidas por la prensa especializada). Yo no quisiera parecer escéptico ante la novedad y el salto tecnológico que MD 32X supone, pero es que estos señores de Sega nos van a engañar otra vez. No quiero que nadie se ofenda por ello, pero yo me voy a pensar muy mucho el tema de comprarme este sistema de 32 bits. De verdad que lo siento Sega.

Benigno Fuentes Cueto, Asturias.

MD 32X deportiva

Ya tenía yo muchas ganas de poder ver lo que daba de sí una MD 32 X y estas navidades mi deseo se ha visto cumplido. Mi primera trsiteza llegó en cuanto intenté comprar un juego para mi nueva consola. La cosa se reducía a tres juegos: «Star Wars», «Doom» y «Virtua Racing». Parece mentira que una nueva máquina venga acompañada únicamente de 3 juegos. Sin embargo no quiero que mi carta parezca anti-Sega. Reconozco haberme divertido como nunca con «Star Wars», pero echo de menos juegos deportivos (sobre todo de fútbol). Tengo el «Dino Dini's Soccer» de MD y siempre he querido tener algun juego tan divertido como este pero que aprovechase toda la potencia que se le supone a mi nueva consola. ¿ Por qué no puedo ver un «Dino» de 32 bits? ¿y por qué no un «Sensible Soccer»?. ¿Y que me decís de un «FIFA Soccer»?.

Alberto Rodríguez, Alcalá de Henares, (Madrid).

Los 10 juegos que nunca llegarán aquí

1.- Hemos perdido toda clase de esperanzas sobre «Landstalker».

2.- La serie «Lunar» de Mega CD. Con la cantidad de adeptos que tiene en Japón, Sega aún no se ha decidido a traerla aquí.

3.- Tanto «Secret of the Monkey Island» y al final se ha quedado abandonado en su país.

4.- «Eternal CD», «X-Men 2», ... todos los títulos que van a romper en los USA, efectivamente van a romper sólo allí.

5.- Hay un gran número de "Trekies" (seguidores de la serie Star Trek) en nuestro país, pero los cartuchos brillan por su ausencia, y sabemos que los hay.

6.- «Ranma 1/2», «Sailor Moon», «Snatcher», otros que tampoco llegarán.

7.- ¿Y los cartuchos basados en deportes americanos qué?

8.- ¿Quién distribuye los CDs de American Laser Games? ¿o tampoco nos van a llegar?

9.- Ahora, seguro que nunca nos faltarán segundas o terceras partes de otros títulos menores.

10.- Nunca, es demasiado tiempo.

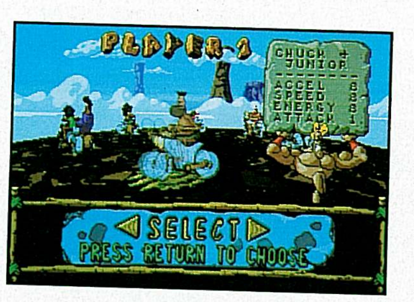
En primavera, todos al cine "STREET FIGHTER"



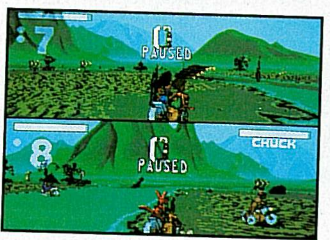
La versión en película del cartucho más vendido a nivel mundial ya está lista para ser mostrada en los cines de nuestro país. Seguro que muchos de vosotros estáis deseosos de ver las imágenes de Van Damme luchando a brazo partido contra Raul Julia, y de ver a Kilye Minogue como la agente secreta Cammy. Nosotros ya hemos visto un pequeño vídeo promocional y os podemos decir que os va a gustar, y mucho. Atentos porque la campaña de promoción será gigantesca. Se espera su llegada para los próximos meses de abril o mayo, en plena estación primaveral.

Cuando los utilisaurios dominaban la Tierra
BC RACERS PARA MD32X

¡Qué tiempos aquéllos en los que nos desayunábamos con un sabroso filete de brontosaurio! Para rememorar tiempos tan gloriosos, Core pondrá a disposición de todo el planeta Sega un par de versiones de las carreras BC Racers, la última de las cuales viene a alegrar bastante el panorama de MD 32X.



Además de su superior calidad gráfica, ofrecerá la siempre bienvenida opción de dos jugadores simultáneos a pantalla dividida. Y, seguro que llegará antes de lo que vosotros pensáis.





Pad programable multiconsolas
PRO CONTROL, DE NAKI

Para todos aquellos de vosotros que teneis un pequeño lío con vuestras consolas de 16 bits, Naki ha creado un pad programable que además de incluir funciones como Turbo, Slow Motion o disparo automático, es compatible con vuestras Sega Mega Drive y Nintendo de 16 bits. Gracias a un conector especial doble, es posible conectarlo a ambas consolas. Otra de sus virtudes es su capacidad para ser programado y así registrar cualquier tipo de movimientos especiales o combinaciones de botones que deséis. Lo distribuye Arcadia Software y a pesar de su dualidad, no posee un precio tan alto.



Estas imágenes os pueden dar una idea aproximada del tamaño y la apariencia de este nuevo pad.

También para Mega Drive y Game Gear
PRIMAL RAGE, DINOSAURIOS EN LIZA





Time Warner Interactive está convirtiendo su recreativa estrella para las consolas Sega: «Primal Rage» es un juego de lucha que ofrece dinosaurios realisticamente animados como luchadores. Está anunciada para septiembre.

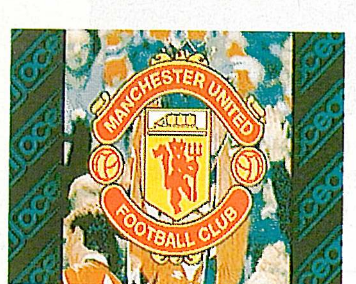


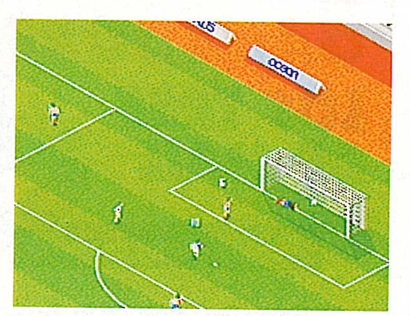


Manchester United Championship Soccer

FÚTBOL BRITÁNICO

Mega Drive recibirá próximamente la llegada de un cartucho de fútbol de la compañía inglesa Ocean. Toma como motivo principal la historia del Manchester United, uno de los equipos con más solera de la liga de fútbol del país de su graciosa majestad. Al tanto porque vista su jugabilidad, promete mucho..





El juego será muy rápido, pero también habrá espacio para las florituras de lo más hábiles con el pad.

El show de recreativa en MD

¡A LUCHAR!

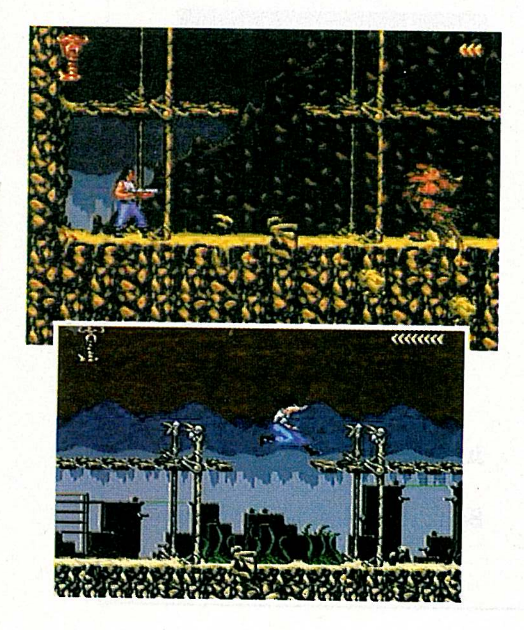


Capcom ya tiene lista la versión Mega Drive de su penúltimo éxito en recreativa: «Saturday Night SlamMasters». Os ofrecerá 10 luchadores llenos golpes especiales encerrados en un cartucho de 32 megas que estará deseando mostraros todo su poder. Llegará de la mano de Arcadia Software.



El primer beat'em up para la 32 bits

BLACKHAWK EN MD 32X



La última producción de la factoría Interplay será una lucha entre el bien y el mal en la que habrá que recuperar el trono de Kyle Blackhawk. Entre las ventajas técnicas de esta versión se incluirá la introducción de efectos "rotoscoping", nuevas y espectaculares animaciones y unos atronadores efectos de sonido.



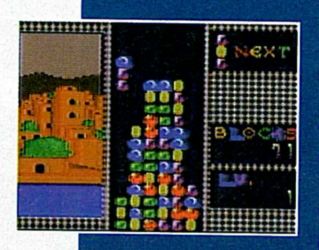
SEGA FLASHES

"SPEEDY GONZALES GG"



La portátil no podía quedarse sin su versión del personaje de dibujos animados más rápido del planeta, con el permiso del correcaminos, claro está. Sus gritos con ese típico acento mejicano llenarán los altavoces de la Game Gear en un derroche de habilidad programadora.

"SUPER COLUMNS"



El cartucho más adictivo de la historia de la 8 bits portátil de Sega volverá en una nueva edición llena de novedades. Tendrá sólo un mega, pero con la posibilidad de conectar vuestra portátil a otra Game Gear a través del archiconocido cable Gear to Gear. Recordad que es un juego de puzzle estrategia.

"TEMPO JR"



Sorprendentemente, el protagonista de este juego de plataformas para la portátil multicolor de Sega es de un tamaño descomunal, además de presentar unos escenarios chillones hasta el límite. Ataviado con unos auriculares, nuestro personaje tendrá que recoger notas musicales.

"SPEEDY GONZALES MS"



Con un desarrollo similar al de su hermano mayor y prácticamente igual al de su hermana menor (¡que lío de familia!), Speedy pasará raudo y veloz por los circuitos de la Master dejando tras de sí un rastro de diversión para todos los públicos. Se espera que Sega pueda cazarlo para el mes que viene.



Un mata-mata con perspectiva isométrica

MOTHERBASE, POLÍGONOS AL PODER



El modo a dos jugadores será un particular duelo a muerte situado en cualquiera de los múltiples escenarios del juego.

Echábamos de menos un buen mata-mata para MD 32X, y hete aquí que nos hemos alegrado muchísimo cuando Sega nos ha anunciado la próxima salida al mercado de «Motherbase». Este shoot'em up recoge el legado de un clásico como es «Zaxxon». Lo que más os llamará la atención será la especial disposición de vuestra nave, que podrá potenciar su armamento haciendo uso de ciertas naves dispuestas por los diferentes niveles de este completísimo cartucho de 16 megas.





Robots del tamaño de este que aquí veis serán habituales en este juego, así como las pantallas llenas de enmigos por doquier.

GANADORES LOS TRES DE MAIL

Ganadores mes de enero:

Jorge Guzmán de la Rica
Fifa Soccer 95.Mega Drive
Julio Ruíz Giménez
Doom. 32 X
Luis González Camino
Mortal Kombat II. Game Gear

Ganadores mes de febrero:

Roberto Pellite García
Sonic Chaos. Master System
José Andrés Recio
Mickey Mania. Mega CD
Salvador Solana Salmerón
Fifa Soccer 95. Mega Drive

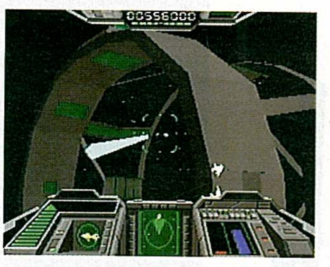
Ganadores mes de marzo:

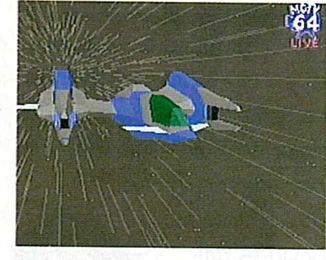
Mireia González Burll
El Rey León. Master System
Juan Antonio Peris Romero
Doom. 32 X
Benjamín Mañas Cárdenas
Mickey Manía. Mega CD

Star Wars encuentra un rival a su medida

STELLAR ASSAULT EN 32X

Poco a poco 32X va mostrando su poderío para los polígonos, primero fueron «Virtua Racing» y «Star Wars», ahora le tocará el turno a «Stellar Assault». Muy parecido en desarrollo y presentación visual al título de la Guerra de la Galaxías, también estará ambientado en el espacio exterior. Dos serán las naves entre las que se podrá elegir para cumplir con las misiones que el Alto Mando imponga: desde escoltar naves hasta eliminar enemigos. A nosotros nos ha gustado mucho, y sólo hemos visto una versión sin terminar.



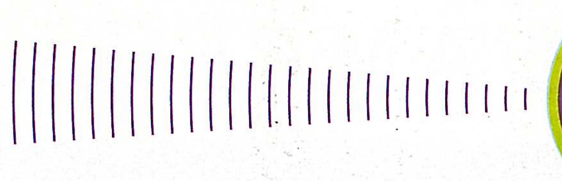




Haciendo uso exclusivo y extensivo de la facilidad para generar polígonos de 32X, «Stellar Assault» será un derroche de acción.



LLEGA LA FIEBRE AMARILLA
¡¡CONTAGIATE!!
SAMURAI SHODOWN
Ya está aquí. Los primeros síntomas se manifiestan muy rápidamente: primero, experimentarás un ansia incalificable de lucha; más tarde, un sudor frío recorrerá tu cuerpo cuando contemples los escenarios; y finalmente, te temblarán las piernas al realizar unos golpes mortíferos que te dejarán con la boca abierta. No hay remedio. Si su virus de 24 Megas te ha pillado, la única medicina posible está en tu coco. Desarrolla todo tu poder y vence a los Doce Samurais que están esperándote. Si no lo consigues, la fiebre puede durar meses o años. No hay vacuna. ¡Lo sentimos!.
Disponible en Mega Drive.
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
Unitros




EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Muy buenas partidas, amigos lectores. Aquí estamos de nuevo, para comunicaros el asombro que nos ha producido la "ardiente" campaña de promoción de «NBA Jam Tournament Edition» (de momento, para Mega Drive y Game Gear, y más adelante para 32X) en los USA. Desde luego, es como para quedarse boquiabierto: sorteos en las principales tiendas del país, con jugosos premios y la posibilidad de convertirse en un personaje futuro de un juego de Acclaim; promociones en asociación con las cadenas CBS Fox y Huffy Sports; anuncios, trucos e información en la red de correo electrónico CompuServe; campaña de publicidad en los principales medios nacionales de comunicación, de la que os ofrecemos una espectacular imagen; artículos de promoción, y un largo etcétera de actividades que harán de este abrasivo cartucho uno de los títulos más promocionados de la historia del videojuego.



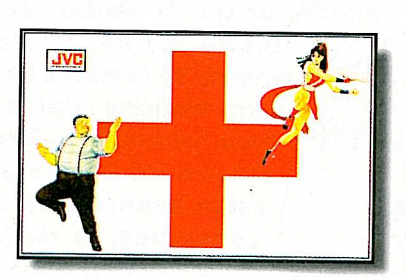
Por cierto, hablando de Acclaim, tenemos buenas noticias para los amantes del cómic y sus correspondientes versiones consoleras, y es que la compañía neoyorquina ha firmado un acuerdo con la mítica Marvel para convertir a videojuego las películas y series televisivas producidas bajo el sello de este gigante del cómic. Entre ellas se incluyen las próximas apariciones en la pantalla de héroes como Spider-Man, Los Cuatro Fantásticos, Hulk, Luke Cage, Blade y el Motorista Fantasma. Así que ya podéis imaginaros lo que se nos avecina, queridos muchachos.

Tampoco os creáis que firmas más modestas, como Gametek, se han quedado con los brazos cruzados, ya que sabemos de buena tinta que esta compañía anda preparando las versiones de «Tarzan» (sí, el mismísimo Johnny Weissmuller) para Game Gear y «Paws of Fury 2» (más conocido como Brutal) para Mega 32X. Sólo hace falta que tengan un poquito más de suerte y acierto que con sus anteriores lanzamientos...

Por J.C. KID

Cosas del marketing
EL PARCHE FATAL FURY SPECIAL

A nuestra redacción llegan las cosas promocionales más raras, desde linternas hasta pilas, pasando por kits de primeros auxilios. Y los embalajes o sobres promocionales tampoco se quedan atrás, para muestra vale esta imagen que aquí os mostramos, que corresponde al sobre en el que nos llegó la versión Mega CD de «Fatal Fury Special».



Parece que fue ayer...

En junio de 1993 veía la luz el primer ejemplar de TodoSega dispuesto a manteneros informados de todas lo que se produjera en el mundo de los videojuegos Sega. Hoy, dos años después, nuestra compromiso continua inalterable. Hágamos un repaso a lo que ofrecía aquel primer número:
SEGA EN VIVO (Pag. 5): -"Street Fighter II ya es oficial.". Hoy en dia «SF II CE» no resistiría una comparativa con sus sucesores.
SEGA EN VIVO (Pag. 7): Entrevista a Nick Alexander, máximo responsable de Sega Europa: "El año pasado un juego medio de MD tenía alrededor de 4 megas y este año el promedio se va a situar en 8 o incluso 12 (...)" ¿Qué hubiera pensado el Sr. Alexander en aquella época si le hubieran hablado del «SSF II» de Mega Drive con 40 megas?.



- "Tenemos 75 títulos de Master System preparados para su lanzamiento a lo largo del 93." Aquellos sí que eran unos buenos tiempos para los usuarios de Master ¿verdad?.
NOVEDADES (Pags. 16-45): El juego con mayor nota fué el «Chiki Chiki Boys» de MD con un 91, mientras «Tournament Golf II» de MS se llevaba un 68.
LO MÁS SEGA (Pags. 46-47): «Sonic 2» rompía en todos los formatos y se situaba en lo más alto de las listas de éxitos aventajando a títulos tan famosos como «Mickey Mouse 2» (MS), «Streets of Rage 2» (MD) o «Shinobi 2» (GG). Ese mes estaba de moda el 2.
CURIOSIDADES: El precio de una Mega Drive con el «Sonic» y 2 pads era de 19.900 pts. «Sonic 2», oscilaba entre las 7.490 pts de la versión Mega Drive hasta las 5.490 de la de Game Gear pasando por las 6.990 de la versión Master. ¡Todo un capital!





Con polígonos y mapeado de texturas
WORLD STRIKER, FÚTBOL EN RECREATIVA

Sega Amusement, la división de recreativas de Sega España ofrece una experiencia única a los jugadores madrileños: su próxima recreativa, un fútbol con el provisonal nombre de «World Striker» está instalada en la sala New Park (La Vaguada, Madrid) en pruebas. Teniendo en cuenta que su programación no está terminada, os deslumbrará saber que, utilizando las mismas técnicas de máquinas como «Virtua Fighter» o «Virtua Cop», presentará polígonos y mapeados de texturas para crear el fútbol más realista de todos los existentes en recreativa.







El juguete de los 90
SEGA PICO

La última novedad de Sega no es un juego, ni una consola nueva; es una especie de sistema de entretenimiento muy particular. Este pequeño aparato con apariencia de ordenador portátil se conectará al televisor como si fuera una consola y permitirá a sus usuarios disfrutar con lo que Sega denomina libro interactivos. Sólo sabemos que saldrá en el mes de mayo



La serie de TV llega a Mega Drive
SEAQUEST DSV

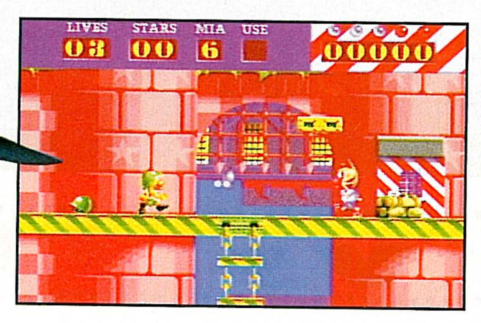
Malibu Games está programando la versión Mega Drive de la serie de TV "Seaquest DSV", que actualmente ofrece la primera cadena de TVE. Creada por Steven Spielberg la serie nos cuenta las aventuras de un submarino cuya misión es llevar la paz a todos los confines marinos del planeta. Parece que el cartucho será una especie de mezcla entre juego de estrategia y acción. Llegará en mayo y nos lo traerá Arcadia.



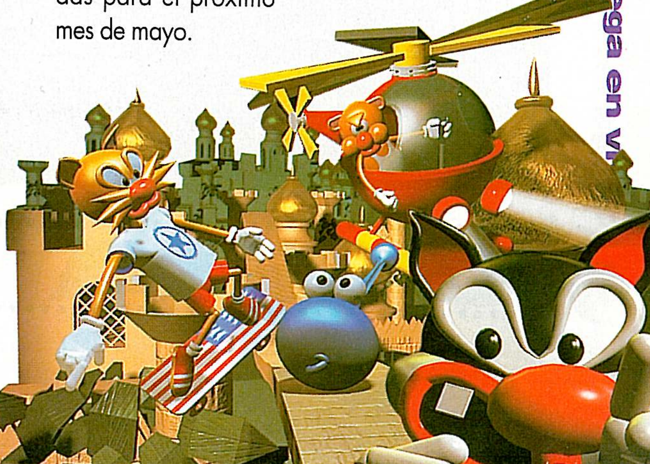
Más aventuras de bolitas multiformes
PUTTY SQUAD AL RESCATE



Putty no podrá quejarse de falta de alegría, el juego será toda una alegoría del color.



Es la última novedad de Ocean para Mega Drive. Nos contará la historia de un personaje, de nombre «Putty Squad», que en un juego de plataformas lleno de color y alegría, tendrá que rescatar a sus amigos de las garras del malo de turno. Su habilidad para cambiar de forma recordará mucho a otro personaje de la compañía Ocean, hablamos de «Jelly Boy». Posiblemente estará en las tiendas para el próximo mes de mayo.





EL JUEGO DEL MES
LUNAR: ETERNAL BLUE

Es la segunda parte de un famosísimo juego de rol del que anteriormente ya os hemos hablado. Sí, nos referimos a «Lunar: The Silver Star». Ambos juegos nacieron para los afortunados poseedores del sistema CD de Sega, de nombre Mega CD. Nuevamente, nos encontramos con algunos de los anteriores protagonistas de la serie, pero que vendrán acompañados de nuevos personajes. La historia vuelve a obligarles a mostrar su valor y coraje frente al mago todopoderoso que influirá sobre el juego de forma total. Entre sus virtudes destacar su belleza gráfica y la extrema delicadeza puesta en la creación de la música. Ésta es, por sí sola, razón suficiente como para hacerse con el compacto de juego. Como curiosidad, cabe destacar el hecho de que en la misma caja es posible encontrar una edición especial de la múscia en un pequeño compacto de 8 cm que podéis observar en la imagen que acompaña este comentario. Destacar también el hecho de que el manual es toda una delicia (a pesar de que está en japonés) puesto que está realizado a todo color, además de incluir un precioso mapa desplegable lleno de datos.

TOP 10 JAPAN

1. VIRTUA FIGHTER – Saturn
2. PHANTASY STAR IV – Mega Drive
3. PUYO PUYO – Mega Drive
4. LAGUNA SENTI – Mega Drive
5. PANZER DRAGON – Saturn
6. LUNAR: ETERNAL BLUE – Mega CD
7. YUMEMI MANSION – Saturn
8. FIFA 95 – Mega Drive
9. SONIC & KNUCKLES – Mega Drive
10. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive 32X

TOP 10 USA

1. DOOM – Mega Drive 32X
2. MORTAL KOMBAT II – Mega Drive
3. NBA ACTION 95 – Mega Drive
4. VIRTUA RACING – Mega Drive 32X
5. SONIC & KNUCKLES – Mega Drive
6. NFL' 95 – Game Gear
7. FATAL FURY SPECIAL – Mega CD
8. DYNAMITE HEADDY – Mega Drive
9. SAMURAI SHODOWN – Mega Drive
10. POWER RANGERS – Mega Drive

LA CONEXIÓN DEL MES
LÍNEA PARA XBAND



Tras el anuncio de Sega de poner en marcha su Sega Channel, Catapult también entra en la esfera de la comunicación con su XBAND, que no es otra cosa más que un modém para Genesis, la Mega Drive americana. Este dispositivo permite a los usuarios conectarse a una red de comunicaciones en la que pueden encontrar todo tipo de juegos y cargarlos en la memoria de la consola, o echar una partida con otro usuario que esté en la otra punta de los USA. El sistema también incorpora correo electrónico y la posibilidad de acceder a noticias o cualquier otro tipo de información, como trucos o pistas. El aparato en cuestión utiliza la línea telefónica y su cargo mensual por uso de la línea no sobrepasa las 1.000 pesetas, ¡qué envidia!



vs JAPAN


Digital Pictures
Demasiado real para imaginarlo
Video-Juegos con animación total instantánea e interactiva al 100% que te permitirán...
Machacar con Scottie...
Ser el definitivo Corpse Killer...
Jugar con las excavadoras...
Cuando los creadores de películas hacen juegos, todo lo demás son caricaturas.
Corpse Killer
32X MEGA-CD
Kids on Site
CD-ROM MEGA-CD
Slam City
32X CD-ROM MEGA-CD
© 1995 Digital Pictures, Inc. Todos los derechos reservados. DIGITAL PICTURES, el logo de Digital Pictures, Corpse Killer, Kids on Site y Slam City with Scottie Pippen son marcas registradas de Digital Pictures, Inc. SEGA, MEGADRIVE 32X y MEGA CD son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.
Distribuido por: ArcadiA software, s.a.
Acclaim entertainment, inc.



Un bombero sin fuegos

Fahrenheit



A Sega le mola eso de programar aventuras interactivas para Mega CD, sean del tipo que sean. Su última ocurrencia os propone ser bomberos sin necesidad de acercaros al fuego.

Podríamos definir a este compacto como "Un día en la vida de un bombero". Grabado mediante la técnica TruVideo que permite ofrecer vídeo a toda pantalla, «Fahrenheit» será otro de los títulos de Sega en los que se podnrá de manifiesto que Mega CD tiene aún mucho que decir, bien sea con la ayuda de Mega Drive, bien con la participación de MD 32X. Sí, habrá versiones CD y CD 32X. ¿Sus diferencias?: pocas, sonido mejorado y uso más extensivo de la paleta de color de CD 32X.

En cuanto a su jugabilidad, nos encontraremos con el típico interface de "yo pongo tres letras en pantalla y tú aprietas el botón del pad que desees". Es decir, aventura interactiva cien por cien.

El objetivo del juego se centra en acudir a los incendios y, guardando las debidas precauciones frente a un elemento tan misterioso como el fuego, intentar rescatar a las personas atrapadas en los incendios, así como apagar aquellos que sean necesarios. No será una labor fácil, puesto que si habéis visto la película "Llamaradas", sabréis a qué nos estamos refiriendo. Siendo sinceros el parecido entre este «Fahrenheit» y dicho film es tal que estamos, dado el éxito del título cinematográfico, ante un éxito seguro de Sega en CD.







Fatal Fury Special

Versión Mega CD del éxito Neo Geo

Es definitivo, Arcadia Software nos traerá «Fatal fury Special» en edición para Mega CD. Sus características principales serán: 15 luchadores de un tamaño más bien grande incluyendo algunos de los jefes finales de «Fatal Fury II», fondos y escenarios de gran detalle gráfico y, como no, múltitud de magias y golpes especiales para cada luchador. Seguro que será un "hit".





Sega Music

Los chicos de Sega no sólo programan juegos, sino que además componen música a través de los servicios que les ofrece "The Sega Music Group". Se suele decir que como muestra bien vale un botón, y helo aquí: el compacto que véis en l imagen es la edición correspondiente al CES de invierno. En él es posible encontrar bandas sonoras de «Batman Returns», «Sonic», «Ecco II», «Virtua Sonic», etc.



Dave Perry ya nos sorprendió una vez con su personaje, ¡pero es que lo ha vuelto a hacer otra vez!: cada vez falta menos para EAJ en CD.

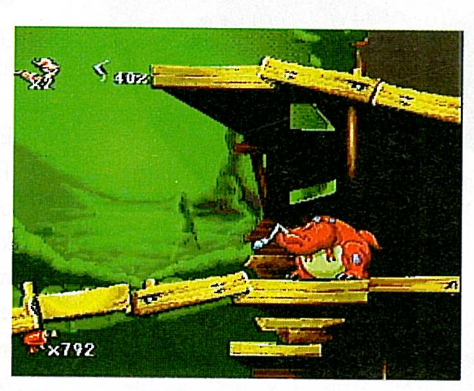


¡A la carga en Mega CD!

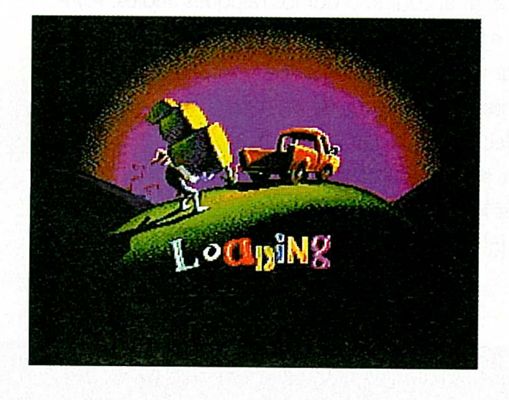
Earthworm Jim

El personaje más atípico del mundo consolero (habíamos visto todo tipo de animales y sucedáneos, ¡pero una lombriz es demasiado!) volverá otra vez a sorprendernos con su aparición en un formato que le viene al pelo: Mega CD.

Parece que Shiny ha puesto el resto en este compacto, puesto que será aún mejor que el cartucho: los efectos de sonido se mantendrán prácticamente iguales, pero las músicas serán leídas del CD con calidad digital: melodías que encantarán vuestros oídos. En cuanto al juego, muchos serán los añadidos, desde un nivel enteramente nuevo hasta algunos nuevos sectores en las fases ya conocidas, pasando por nuevas armas para nuestro héroe y algún que otro añadido más entre el que cabría destacar la mejora que se ha producido en el control del personaje. Además, los programadores no han hecho oídos sordos a los que reclamaban una opción de password, y estará incluida, para ocio y disfrute de todos.



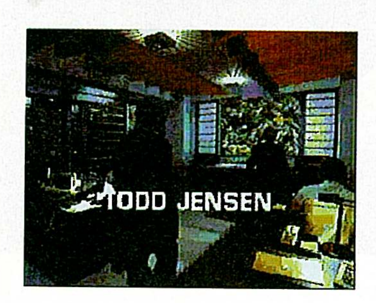
Esta especie de cruce entre saltamontes y dragón rojo acaba de desayunarse a nuestro pobre amigo Jim, ¡que le aproveche!



El helicóptero interactivo

Midnight Raiders

Sega vuelve a la carga con otra aventura interactiva en el más puro estilo «Tomcat Alley». Pero esta vez será a los mandos de un completo helicóptero de combate, armado hasta los dientes, que nos llegará en formatos CD y CD 32X.





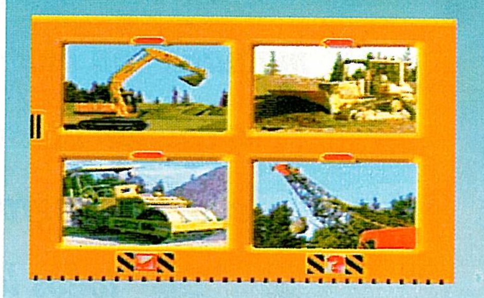
La jungla maya será digital

Pitfall CD

Activision también se pasa al CD con la publicación de las aventuras del Harry de «Pitfall». Frente a la versión de 16 bits, os encontraréis con unas músicas increíbles acompañadas de unos efectos de sonido fantásticos. Eso sí, sin olvidar la secuencia de introducción. En cuanto al juego, el mismo de Mega Drive.



Kids on Site



Alquilando maquinaria de obras

La última producción de Digital Pictures para Mega CD es todo un derroche de imaginación y humor, nada más y nada menos que un ¡simulador de excavadoras!. En él, tendréis que aprender a manejar ciertas máquinas de obras para cumplir con lo que se os mande.



La hora de los programadores



Las posibilidades de triunfo de una nueva máquina son mayores cuanto más alta es la calidad del software para ésta. Para ello, los programadores deben utilizar todos los medios a su alcance.

Esta es la razón de la existencia de equipos de programación y desarrollo como el creado por Cross Products, de nombre SNASM2 o los ofrecidos por Psygnosis dentro de su gama Psy-Q. Este tipo de hardware ofrece todo tipo de soluciones software para crear gráficos, música, añadir movimiento o acceder a los procesadores específicos de Saturn.

El PC como director

Todo el trabajo de programación se realiza desde un PC, conectado a la Saturn a través de cualquier kit de desarrollo de estos que ahora os comentamos. De esta forma, una vez programado el código en el PC, se vuelca a la consola a través del hardware que estos kits de desarrollo incluyen. Posteriormente, se prueba el funcionamiento del juego y, se vuelve a retomar la programación para limar asperezas en el código o dar los retoques finales. Aunque en principio pueda parecer una labor sencilla, crear un juego desde la nada es un proceso que requiere muchas horas de trabajo, como ejemplo basta decir que para la version Saturn de «Virtua Fighters» se necesitaron más de 6 meses. Por supuesto, estos kits no están al alcance de cualquiera, su precio (alrededor del millón de pesetas), así lo dicta.

Softimage 3D para Saturn

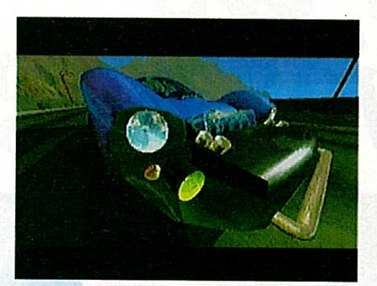
Microsoft es una vieja conocida del mundo PC (culpa suya es el famoso sistema operativo MS-DOS) que acaba de licenciar su software Softimage 3D como la herramienta oficial de desarrollo gráfico en 3D para Saturn. Sega ha firmado un acuerdo con la compañía americana por la cual ésta se encargará de surtir de software a los japoneses para que posteriormente los licenciatarios de Saturn puedan trabajar con la mejor herramienta gráfica del mercado.



Gale Racer

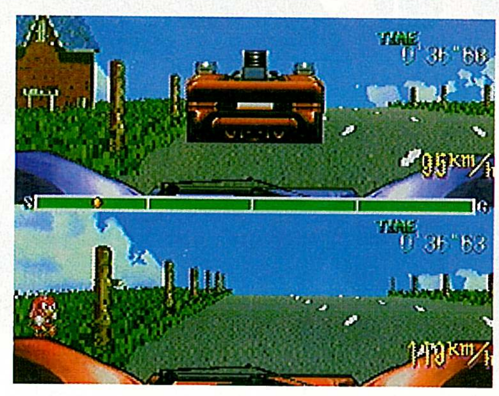
Conducción USA

El nuevo simulador de conducción para Saturn es un viejo conocido, cuando os digamos que estará basado en una antigua recreativa, de nombre «Rad Mobile» seguro que todos acertaréis a soltar un "¡Ah, ya sé cual es!". Totalmente fiel a ella, incorporará además un nuevo modo a dos jugadores.





La secuencia de introducción de «Gale Racer» es deslumbrante, no hay nada más reconfortante que ver al bólido en pantalla.



Día a día, Saturn va añadiendo nuevos títulos a su lista de software: aventuras, rol, etc, todo tiene cabida en sus CDs.

GOTHA

Estrategia aérea



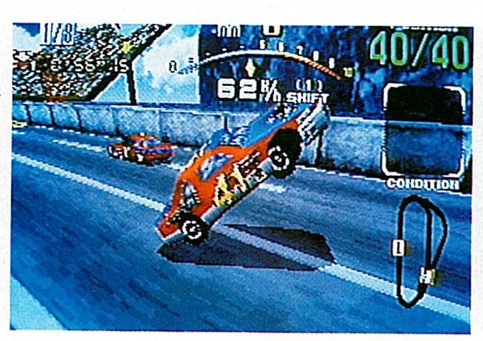


El sistema que seguirá este particular juego de estrategia será muy parecido al visto en algunos juegos de rol: mediante turnos.

Será el primer juego de estrategia para Saturn. Su secuencia de introducción ya dejará muy claras sus intenciones: llegar a lo más alto en cuanto a calidad se refiere. Su sistema de juego mediante turnos obligará a adoptar decisiones muy medidas y con extrema habilidad para no llevar a la flota a la destrucción. Entre sus grandes bazas estará la calidad gráfica con mapeado de texturas para las naves y escenarios con fondos de gran belleza y riqueza cromática.

¡¡Primeras imágenes de Daytona USA!!

Aquí están, las imágenes del juego más deseado. Corresponden a una versión completada en un 30 por ciento.





El ojo nipón



La fecha de salida de Saturn al mercado aún no está muy clara. Sega Japón no nos quiere comentar nada acerca de ello, mientras que Sega España argumenta que ellos se pliegan a las condiciones de lso japoneses. Sin embargo, lo más gracioso del caso es que la prensa extranjera se dedica a comentar que su salida está confirmada para el mes de septiembre, con un lanzamiento simultáneo en Estados Unidos y el continente europeo. Otras fuentes aseguran que Sony tiene la última palabra sobre este aspecto. ¿Suena raro, verdad?. Pues no, parece que Sega está esperando al anuncio oficial de Sony sobre el lanzamiento de PlayStation. Os aseguramos que en cuanto el gigante japonés de la electrónica de consumo se decida a hablar, rápidamente se montará el correspondiente revuelo en las oficinas de marketing de Sega para sacar adelante toda la estrategia de venta, que sabemos de buena tinta ya está lista. Sí, hemos visto imágenes de la consola europea, Sega ya tiene lista la primera remesa de juegos y además, actualmente se trabaja a marchas forzadas para sacar adelante el diseño de los embalajes. Recordad que nosotros fuimos los primeros en anunciarlo, seguro que Saturn llegará a nuestro país mucho antes de lo que muchos de vosotros pensáis.

Aventuras de ojos rasgados



Parece que los japoneses sólo viven para las aventuras y los juegos de rol. Saturn será una buena muestra de ello.

De siempre, se ha dicho que Japón es el **paraiso de las aventuras y los juegos de rol**, basta con darse una vuelta por cualquier tienda de videojuegos de aquel país y toparse con sagas que aquí nunca han tenido éxito, o de las que ni siquiera hemos tenido oportunidad de disfrutar: «Landstalker», la serie «Shining Force», los «Lunar», la popularidad de «Dragon Ball Z», «Sailor Moon», «Phantasy Star», etc.

Y Saturn ¿qué?

Sega parece decidida a dar el mismo apoyo rolero o aventurero a su nueva consola, y de entre los primeros siete títulos, tres podrían entrar dentro de este género que tratamos actualmente: **«Yumemi Mistery Mansion», «Rampo»** y **«WanChai Connection»**. Cada uno de ellos tiene sus peculiaridades, pero los tres implican **cierta labor de investigación y de descubrimiento** para llegar al final del juego.

El primero es un viejo conocido puesto que ya hemos tenido ocasión de disfrutar con sus gráficos en la versión Mega CD. Decir que para esta ocasión se ha mejorado sobremanera el aspecto visual del juego y la música brilla aún más gracias a la capacidad sonora de los chips Yamaha de Saturn.

Aventuras dobles

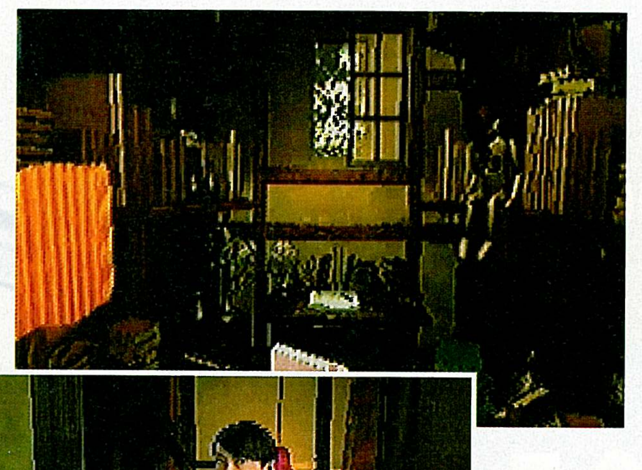
Los dos siguientes ofrecen su **información en dos CDs**, lo que da una idea de su longitud. «WanChai» está protagonizado por un policia que deberá rastrear los bajos fondos en busca de pistas para solucionar un asesinato cometido en la ribera del mar. «Rampo» ofrece una perspectiva más tradicional puesto que el personaje central es una especie de Samurai.



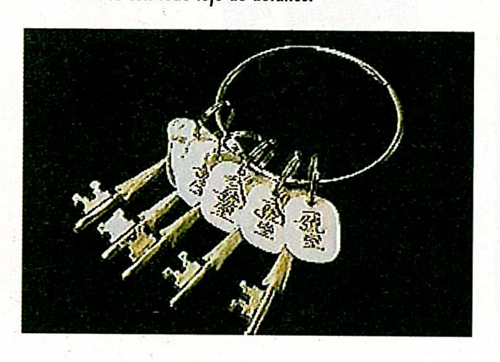
«Wan Chai Connection» centra toda su acción en una comisaría de policía a la que el protagonista pertenece.



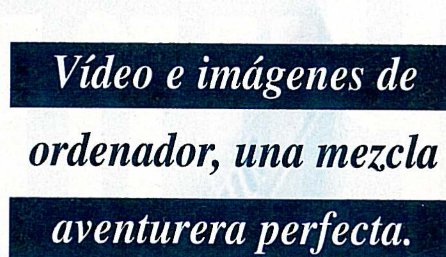
Rampo







«Rampo» presenta actores digitalizados sobre escenarios renderizados con todo lujo de detalles.

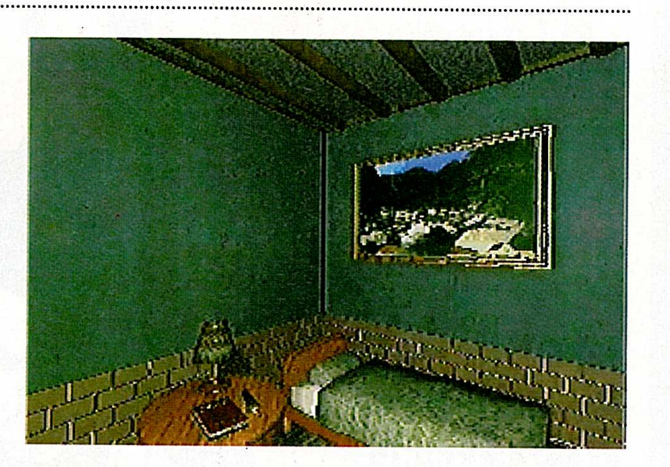


Yumemi Mansion

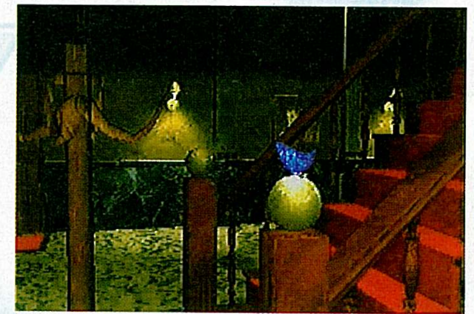


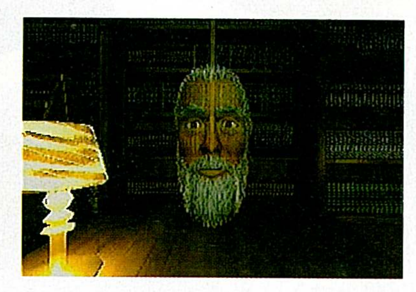


El detalle con el que están creados los escenarios es fascinante, hay que reconocer que se nota la habilidad para el rendering de Saturn.



Como ocurría en la versión de Mega CD, las mariposas forman parte de la historia, aunque cada habitación tiene su morador particular en forma de cara.



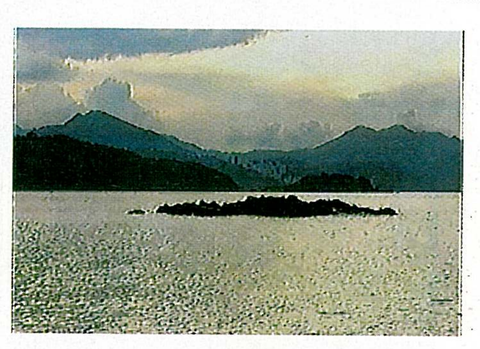


«Yumemi» es un título ya conocido, pero no por ello menos interesante.

WanChai Connection



Basado principalmente en imágenes de video digitalizadas, este CD muestra la habilidad y potencia de Saturn para mostrar verdadero FMV (Full Motion Video).





Frío y sin motivos personales

The Punisher

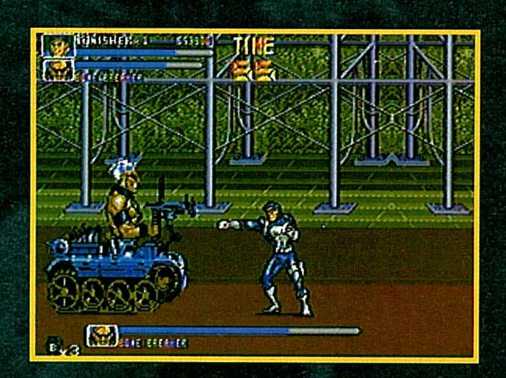
- Mega Drive
- Capcom
- Abril

Cambiando de género (recordad que son los padres de la exitosa serie «Street Fighter II») Capcom ha programado la versión consolera de las aventuras de The Punisher, un personaje salido del comic que pasó por la pantalla grande y ahora llegará a Mega Drive configurado como un beat'em up lleno de acción.

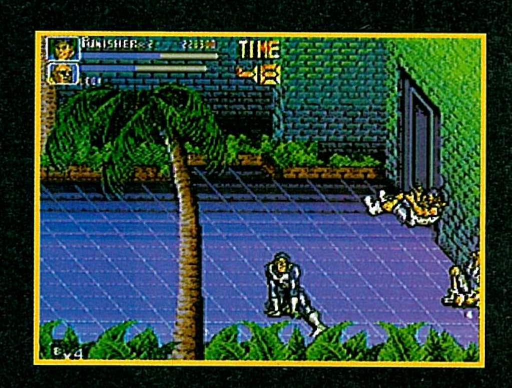
Retomando el estilo clásico y tradiconal de beat'em ups como la serie «Streets of Rage» o, si nos vamos aún más lejos, la serie «Double Dragon», Capcom ha programado un cartucho de 16 megas en el que podremos dirigir las andanzas de The Punisher y su colega Nick Fury. Ambos pertenecen a la Marvel Comics, una de las compañías punteras en el terreno editorial para este tipo de publicaciones.

En el juego no faltarán los enemigos de nuestro personaje, como The Kingpin, el súpervillano que ya apareció fastidiando la vida a Spiderman en un compacto para Mega CD. Rebosante de acción y con la novedad de incluir unas curiosas fases de bonus más propias del «Lethal Enforcers» que de un juego de este tipo, seguro que colmara las ansias de más de un buen aficionado a encender la consola y liarse a mamporros con el sprite de turno.

Como no, tampoco olvidará a vuestros amigos y podréis repartiros a los malos con gran generosidad gracias a un modo para dos jugadores. Todo esto, a partir del próximo mes en una consola amiga.

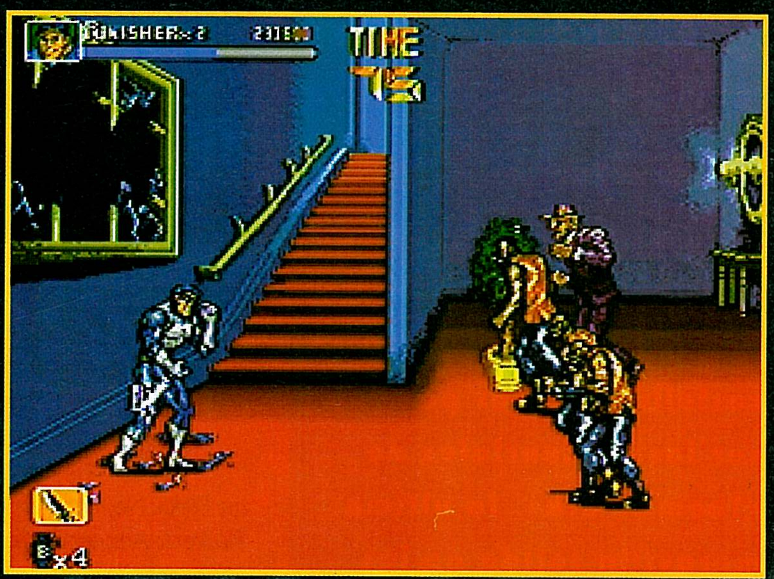








Entre fase y fase, unas secuencias animadas informarán del desarrollo de la siguiente venganza del héroe.



Los escenarios estarán ambientados como si de un cómic se tratará, al fin y al cabo, esa es la procedencia del héroe.



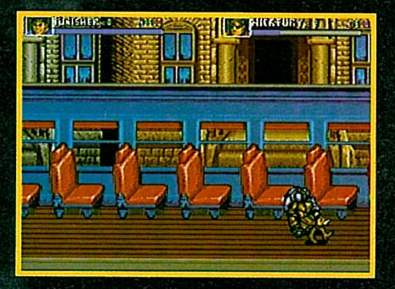
Los habituales enemigos de The Punisher aparecerán por doquier en esta versión para la 16 bits de Sega, sin perder ni un ápice de sus malas intenciones.



Marcado por la venganza, este héroe del cómic creado por los dibujantes de Marvel busca al autor de la muerte de su familia.







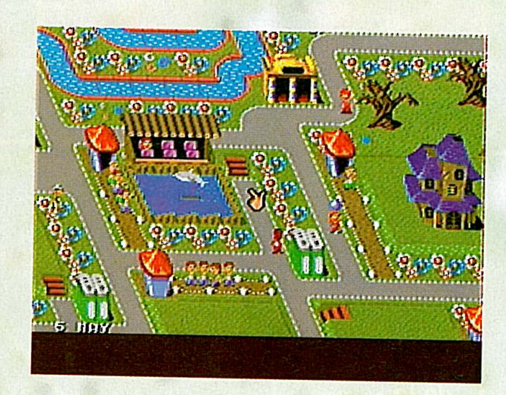




El parque más divertido

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Mayo

Programado por Bullfrog, distribuido por Electronic Arts y traducido al castellano, estas podrían ser las credenciales de «Theme Park», la última maravilla salida de los cuarteles de la todopoderosa compañía británica de programación y distribución. Este original simulador os permitirá disfrutar de lo lindo con la gestión empresarial de un parque de atracciones: desde comprar norias hasta montar quioscos de hamburguesas, pasando por arreglar las atracciones y subir sueldos al personal.



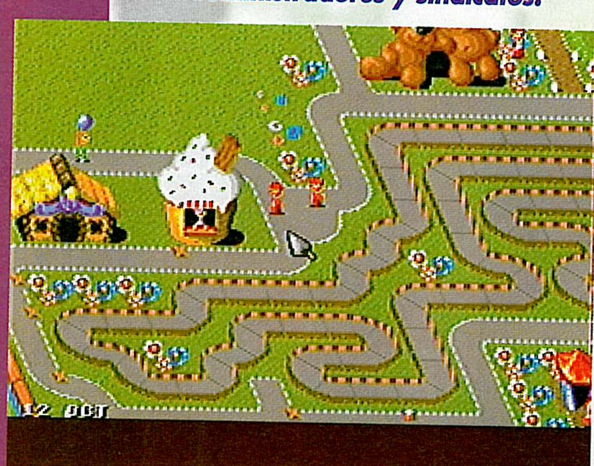


Ya no hay que estudiar un montón de años para ser empresario. Dentro de muy poco tiempo bastará con tener una Mega Drive y un cartucho de «Theme Park». No, no os engañamos. Gracias a Electronic Arts, ser dueño de un parque de atracciones va a ser algo al alcance de cualquiera. La idea de crear un simulador de este tipo no es nueva (baste recordar la saga Sim City de tanto éxito en otros formatos), pero os podemos asegurar que la diversión es tanta que enganchará desde la primera partida. Para que os hagáis una idea de lo que os espera, os diremos que todas las variables reales de un negocio se hallarán recogidas en este cartucho. Ya podéis preparaos para negociar con los sindicatos las subidas salariales, pelearos con los suministradores de patatas fritas o planificar la ubicación de cada una de las atracciones que conpondrán vuestro maravilloso parque de atracciones. Todo, absolutamente todo, estará bajo vuestro control. No conviene olvidar que el objetivo del juego será hacer dinero. Cuanto más mejor, por lo que ajustar los gastos y aumentar los beneficios va a ser vuestra "cruz".

Para animar más el juego, los programadores han incluido otros parques que competirán con el vuestro. Vamos, a qué esperáis. Id ahorrando unas pesetillas puesto que merecerá la pena, y además, traducido.



Os esperan duras negociaciones con los suministradores y sindicatos.

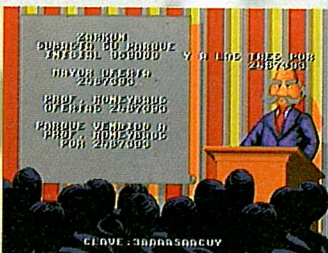


El grado de realismo es tan alto que podremos variar factores tan curiosos como la cantidad de azucar de los helados.







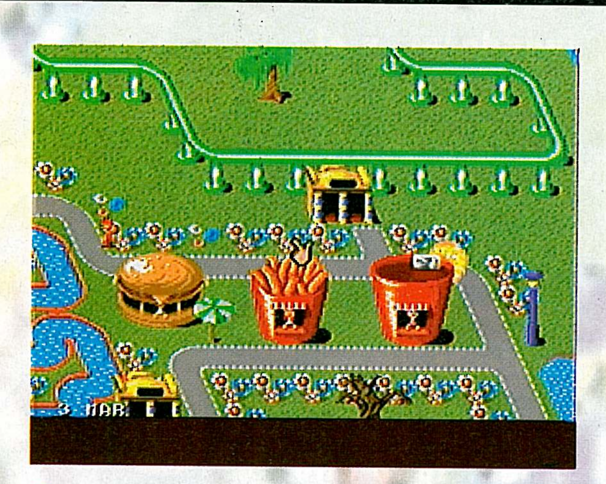
Entre los atractivos de «Theme Park» está el hecho de que todos los textos estarán traducidos.

theme PARK™



La limpieza del recinto recae sobre nosotros. Contratar limpiadores será imprescindible.

El esfuerzo ralizado por Drosoft para que el cartucho sea traducido ha merecido la pena, su jugabilidad subirá muchos enteros.



Para mantener contenta a la gente tendréis que ofrecerles atracciones para divertirse y tiendas para reponer fuerzas.

Inmobiliarias E.A.



A la hora de llenar nuestro parque, podremos optar por dos tipos de establecimientos: Las atracciones y las tiendas. En las primeras la entrada será libre (previo paso por la taquilla de la entrada) y en las segundas, los usuarios tendrán que pagar lo que consuman.



Carreras multitudinarias

■ Mega Drive
■ UBI Soft
■ Abril

Mega Drive necesitaba un cartucho como el que UBI Soft nos ofrecerá en breve: un juego de carreras con posibilidad para conectar hasta cuatro jugadores, y el añadido de un curisoso partido de fútbol que se desarrollará utilizando los vehículos para jugar y chutar el balón. Todo ello estará programado en un cartucho de 16 rabiosos y veloces megas para vuestra Mega Drive; todo esto será en Abril.

Los más viejos del lugar puede que recuerden las aventuras televisivas de un variopinto grupo de pilotos que se jugaban el tipo por ganar en una carrera en la que valía todo (para los más despistados, puede que el nombre de Pierre Nodoyuna les ayude a centrarse)). Pues bien, Ubi Soft ha resucitado aquella idea de una competición sin reglas y con unos protagonistas cuando menos excéntricos para ofrecernos en breve una divertida forma de disfrutar de las carreras sin el agobio de tener que respetar al adversario.

«Street Racer» será su nombre y tendrá ocho corredores aspirando al título.

Cada uno de ellos dispondrá de un veloz prototipo equipado con los últimos descubrimientos en materia de "fastidiarivales". Estos mecanismos nos permitirán deshacernos de la molesta presencia de los contrarios tan pronto como se acerquen. Claro, que para los pilotos tradicionales también habrá una opción a golpear a puño descubierto, igual de efectiva pero algo más honorable. Tampoco faltarán los inevitables ítems con sus efectos beneficiosos (si cogemos el adecuado) o perjudiciales (si nos tragamos el primero que veamos).

Como detalle curioso, «Street Racer» contará con

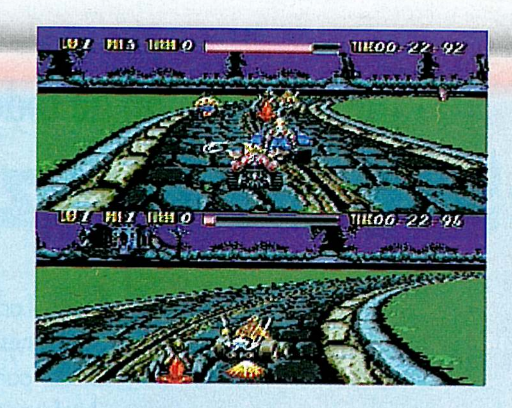
STREET RACER

un sorprendente juego de fútbol en el que habrá que marcar gol empujando el balón con nuestro coche. Algo que promete ser muy divertido si tenemos en cuenta que este cartucho admitirá el Sega-tap y podremos darnos el gustazo de compartir nuestra alegría con varios amigos más.

Habrá que estar atento y no perder la pista al cartucho más veloz de Ubi soft para Mega Drive, pero también llegará para 32X.

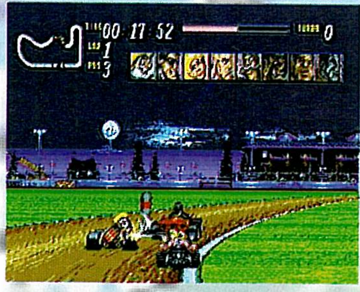




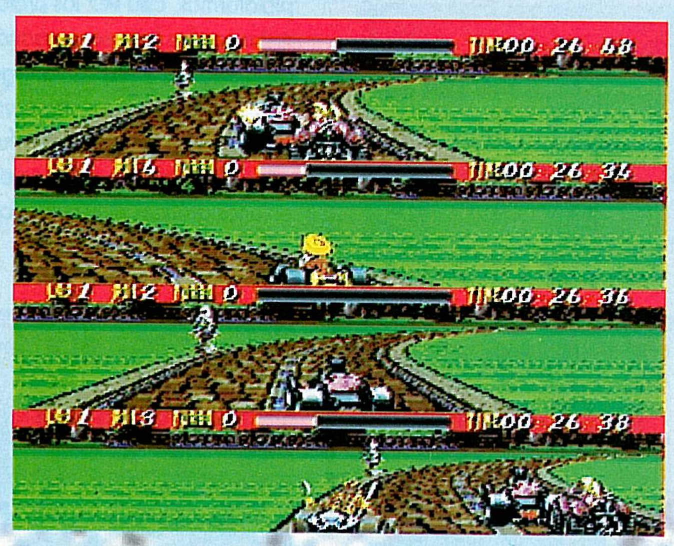




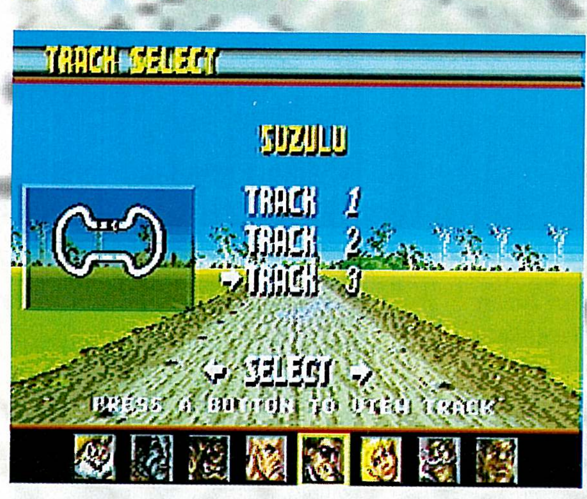
El modo torneo sumará todos los puntos obtenidos tras cada carrera.



Será el primer título de UBI Soft para Mega Drive y esperamos que no sea el último, puesto que vista la labor de programación en este artucho, se puede decir que Ubi tiene aún mucho que decir en la 16 bits de Sega.

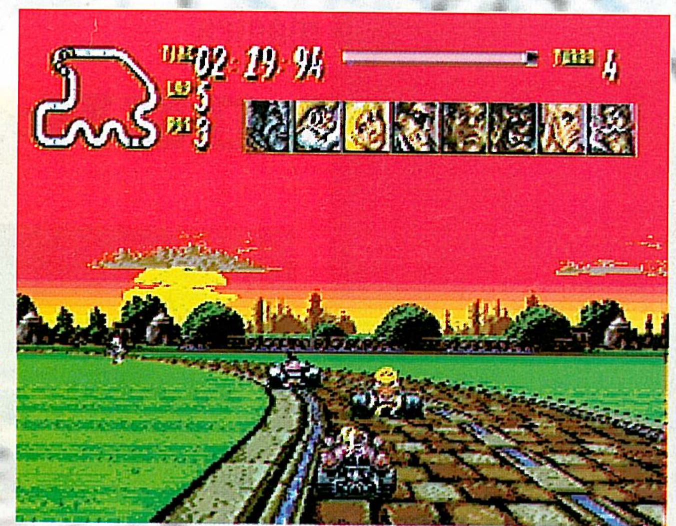


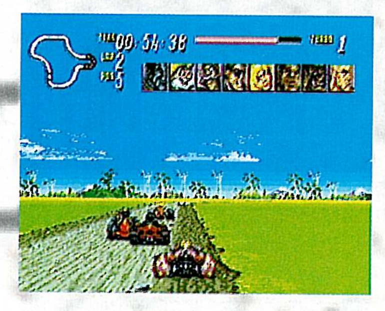
La jugabilidad se multiplicará por cuatro gracias a la opción para conectar el Sega-tap. Ganar será más complicado pero igual de divertido.

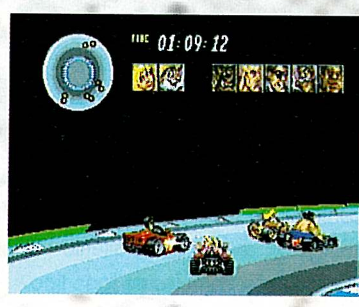


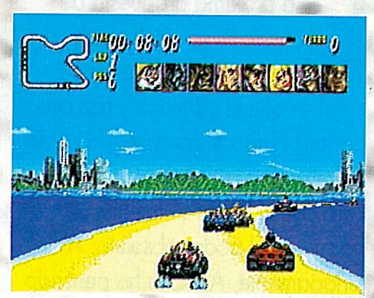
Las múltiples opciones de «Street Racer» le harán ser una fuente inagotable de buenos ratos.

Los ítems que encontraremos en la carretera nos ayudarán a ganar.











El ratón más rápido de todo Méjico

«SPEEDY GONZALES»

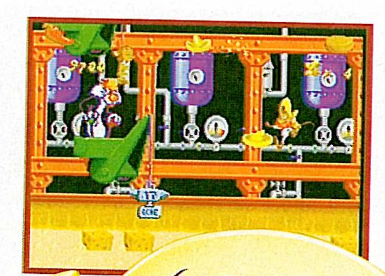
- Mega Drive
- Sega
- Abril

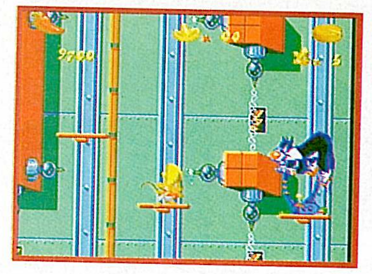


El odio entre gatos y ratones vuelve a servir de base para hacer un juego de plataformas. Esta vez los protagonistas son los famosos personajes de la Warner y nos van a llegar muy pronto cargados de sorpresas. Sega ha apostado muy fuerte por este título y eso se va a notar en unos gráficos muy cuidados y en una jugabilidad total.



¿Quién dijo que los ratones no sabían nadar?.







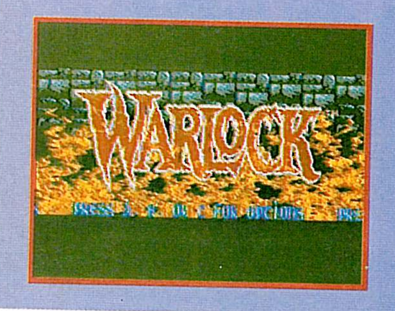




Diversión mágica

«WARLOCK»

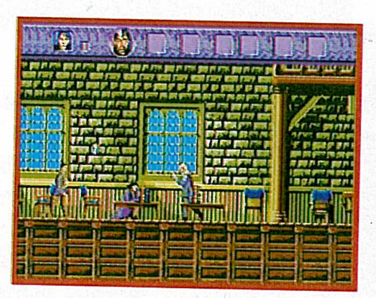
- Mega Drive
- Acclaim
- Abril







La próxima propuesta de Acclaim estará basada en una película del mismo nombre que el cartucho y nos propondrá algo tan complicado como enfrentarnos a un poderoso hechicero con el fin de evitar que se haga con el poder absoluto. Afortunadamente, Acclaim ha pensado en todo y nuestro protagonista contará con múltiples recursos para cumplir con éxito su cometido. Gárgolas, dragones de aliento abrasador y zombies de todo tipo no parecerán estar muy de acuerdo con la compañía americana...



Nuestro protagonjsta contará con un buen catálogo de hechizos.



«TOUGHMAN CONTEST»

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Abril

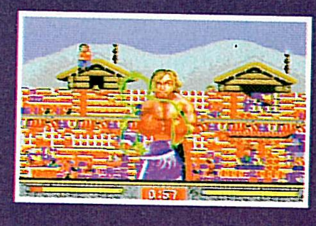




¡¡Segundos fuera!!

Especialmente dedicado a los admiradores de Stallone-Rocky, EA nos traerá en breve un cartucho deportivo en el que podremos demostrar nuestra habilidad pugilística frente a rivales de todo el mundo. Parece confirmado que los guantes no vendrán en el lote.





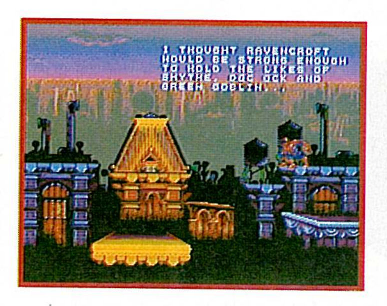
Se ofrece superhéroe por horas

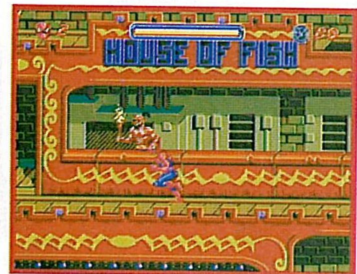
«SPIDERMAN»

- Mega Drive
- Acclaim
- Abril

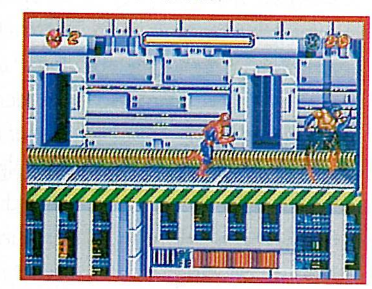


El personaje más carismático de la Marvel nos tiene preparada una sorpresa para el próximo mes. Nada menos que un cartucho nuevo en el que se tendrá que enfrentar a la flor y nata de los supervillanos. Todos sus enemigos más famosos se han escapado dispuestos a vengarse de tan «pegajoso» adversario como sea. La misión de Spiderman va a ser devolverles a la oscura celda de la que se escaparon. Si sois seguidores de las hazañas del hombre araña no os podéis perder esta nueva aventura que promete ser apasionante.





Muy difíciles se le han puesto las cosas al famoso hombre araña.



La técnica de Core deslumbrará

«SKELETON KREW»

- Mega Drive
- Core Design
- Abril





El último juego de Core para Mega Drive será otro buen ejemplo de lo que se puede hacer con buenas ideas. Estructurado como un arcade con una vista isométrica, habrá que seleccionar entre tres mercenarios para combatir a los enemigos, cada uno de ellos poseerá además un arma diferente. A partir de aquí, el cartucho mostrará todas sus espectaculares cualidades técnicas, que no serán pocas...



Los jefes finales serán de un considerable tamaño, llenando la pantalla.





«ALIEN SOLDIER»

Treasure ataca de nuevo

- Mega Drive
- Treasure
- Mayo



Los chicos de Treasure vuelven a Mega Drive con un arcade en su línea más pura. «Alien Soldier» presenta un cierto parecido con su hermano «Gunstar Heroes», digamos que se nota el toque de la casa. Lo que no se puede negar es que será rápido y gustará a los aficionados a disparar como un loco. Los jefes serán de un generoso tamaño, pero bastará con utilizar las armas que el cartucho pondrá a nuestra disposición para acabar con ellos. Llegará para el mes de Mayo.



Treasure nos ofrecerá un juego lleno de acción y detalle gráfico.





Sega

Rol

Megas: 24

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 1

Continuac.: En juego

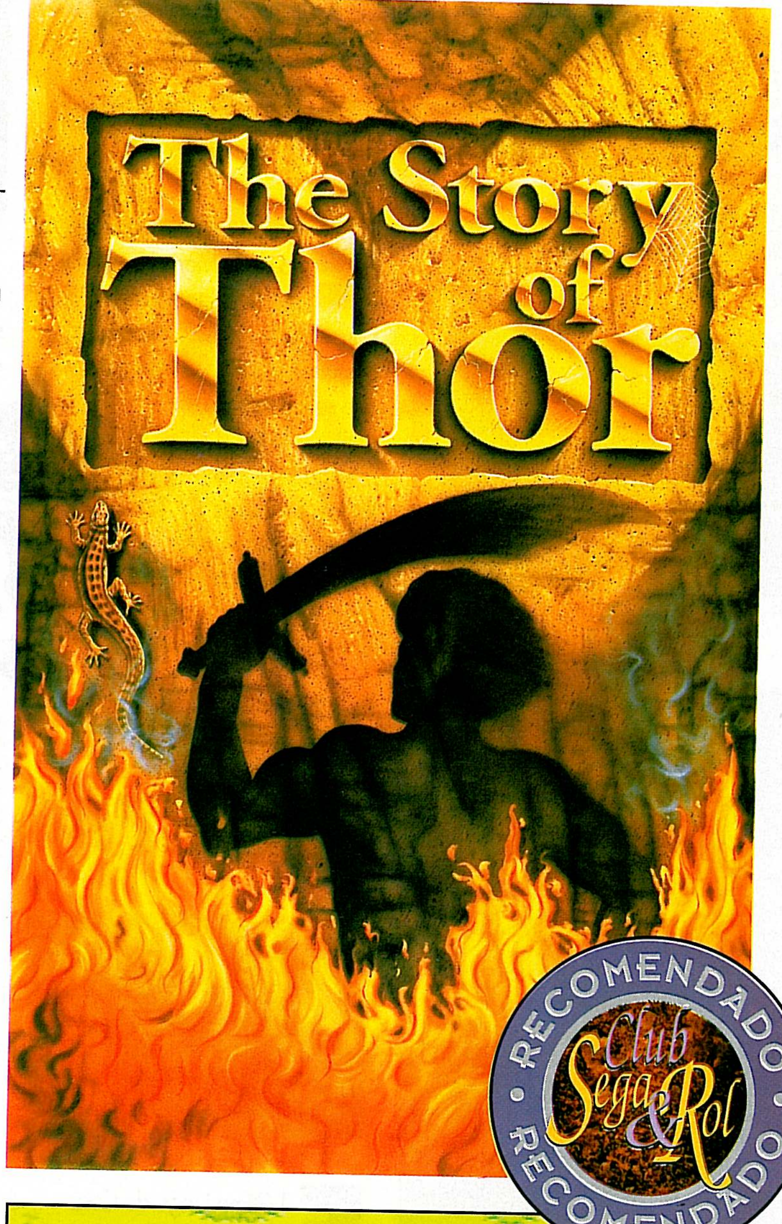
Password: No

Batería: Sí

Fases: ND

Un oasis de rol y aventura

Una nueva época comienza con "Story Of Thor" para los aficionados al género del rol-aventura. Para que lo vamos a negar, hasta ahora el rol y la Mega Drive mantenían una extraña relación amor-odio en la cual el único perjudicado era el usuario interesado en el tema. Pues bien, a partir de ahora la oferta se amplío y no podemos decir que sea únicamente en cantidad. «Story of Thor» resulta ser un juego muy completo que ha sabido recoger lo mejor de cada género para lograr divertir al mayor número posible de posibles compradores. La historia está bien estructurada alrededor de un personaje principal de nombre Príncipe Alí que encuentra por casualidad un brazalete cargado de misterio y de extraños poderes.
Este es el punto de partida pero lo que os espera desde este momento no tiene desperdicio: problemas de lógica, llaves ocultas, laberintos, correosos enemigos de tamaño "Guinness", extensos territorios por explorar, todo un arsenal a vuestra disposición, magia, etc, etc, etc... ¿Que os parece poco?, pues a todo lo anterior añadidle unos textos de pantalla en castellano y 24 megas de unos gráficos preciosos y unas melodías de ensueño. Alucinante ¿verdad?. Os podéis pellizcar porque no es ciencia ficción. Al fin ha llegado el momento de disfrutar con lo bueno. Vuestra Mega Drive estará de acuerdo.



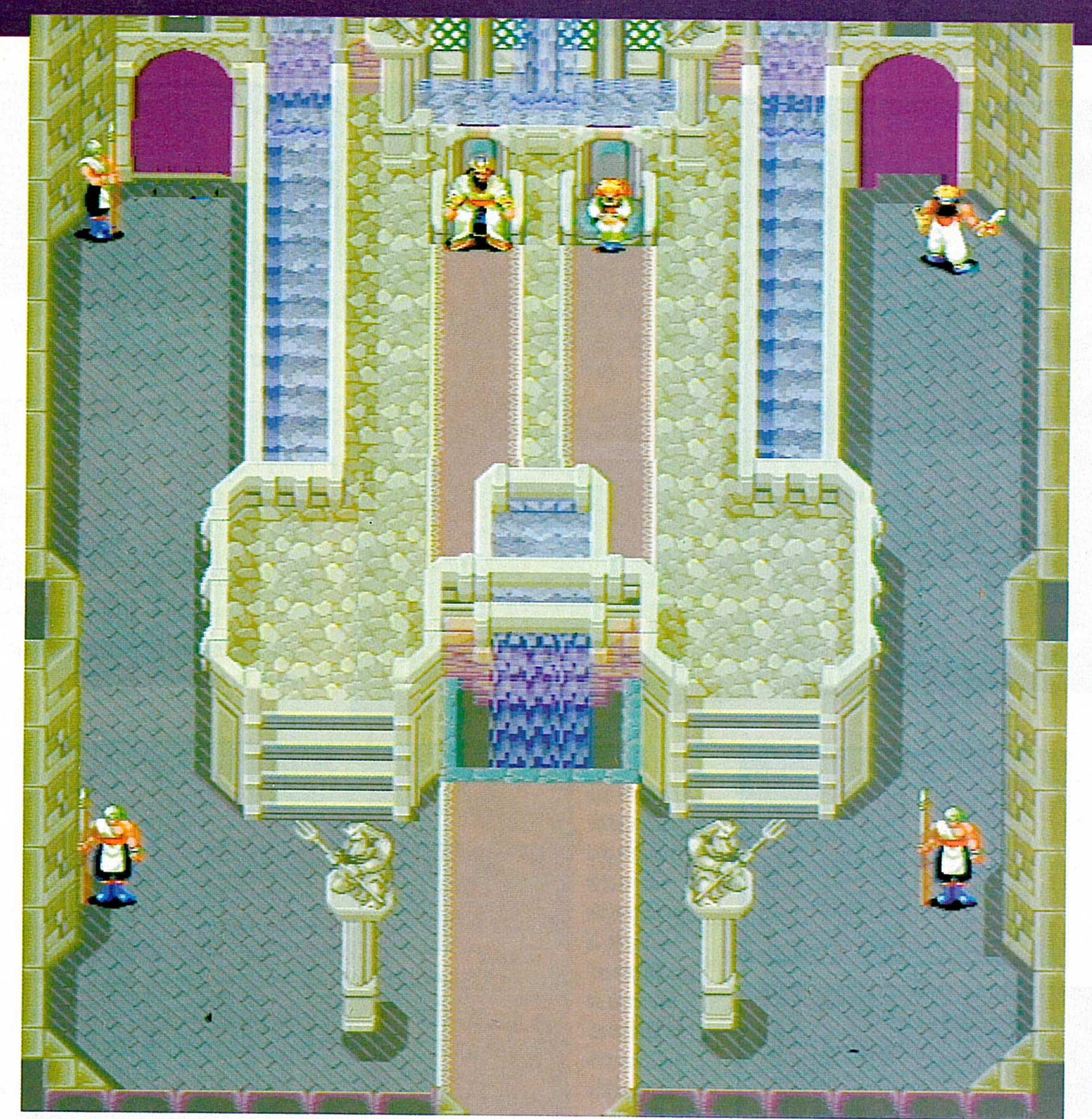


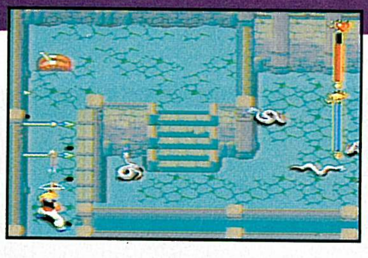


Mega Drive está dispuesta a asombraros con cada nuevo juego de rol. Tras los brillantes pasos de «Soleil» y «Shining Force II», «Story of Thor» viene preparado para no defraudar a nadie.

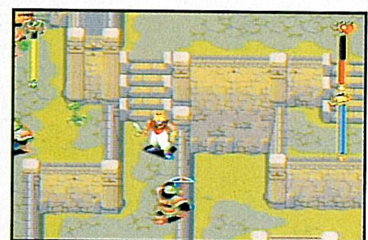


El descubrimiento fortuito de un brazalete mágico convierte al príncipe Ali en el protagonista de una de las aventuras más bellas gráficamente hablando de la historia de Mega Drive. Acompañadle en su viaje y disfrutaréis a tope.





Trampas y enemigos serán vuestros compañeros de viaje en una aventura mágica.



Arrebatar armas a los enemigos caídos es una buena política a seguir.

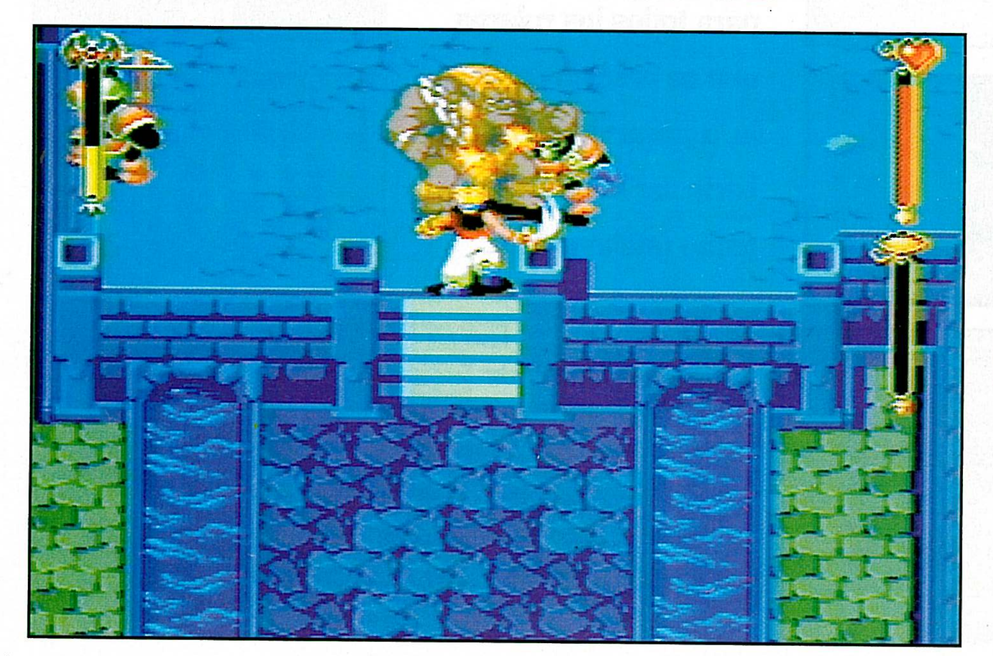






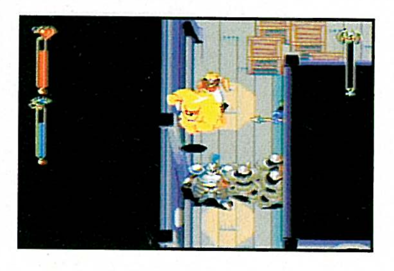


No es ciencia ficción, ha llegado el momento de disfrutar con lo bueno. «Story of Thor» os propone un viaje a la aventura, aderezado con un poco de acción y con mucha, mucha belleza.



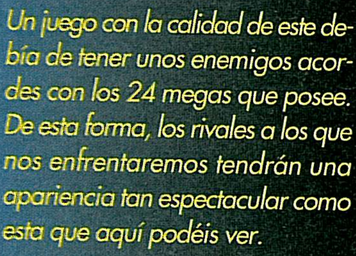


La variedad de escenarios por los que pasaréis es un buen ejemplo del cuidado que Sega ha puesto en el apartado gráfico de este cartucho.



Esas adorables criaturas



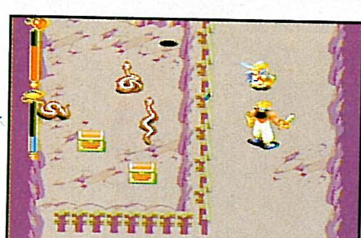
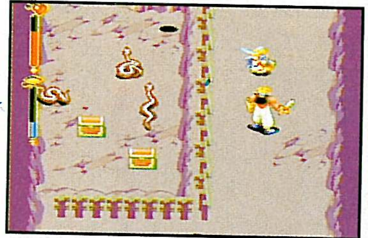
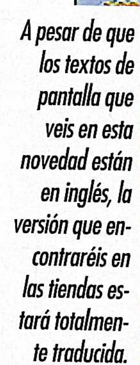
Un juego con la calidad de este debía de tener unos enemigos acordes con los 24 megas que posee. De esta forma, los rivales a los que nos enfrentaremos tendrán una apariencia tan espectacular como esta que aquí podéis ver.



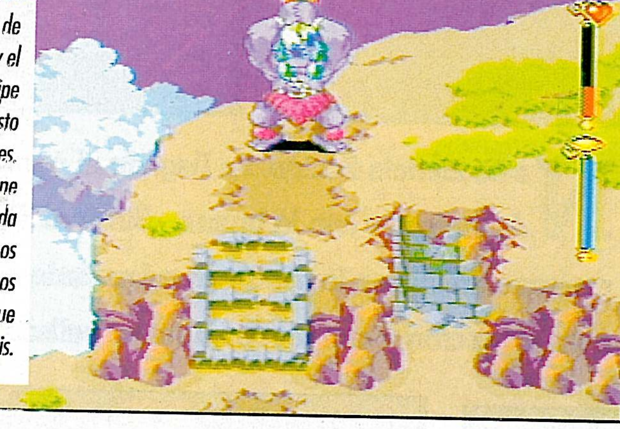
No hay nada como ser valiente y decidido para acabar con todos los enemigos.



Combinar la magia con las armas va a ser una de las constantes del juego.

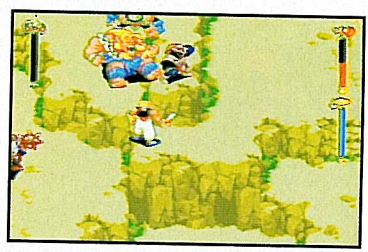

A pesar de que los textos de pantalla que veis en esta novedad están en inglés, la versión que encontraréis en las tiendas estará totalmente traducida.



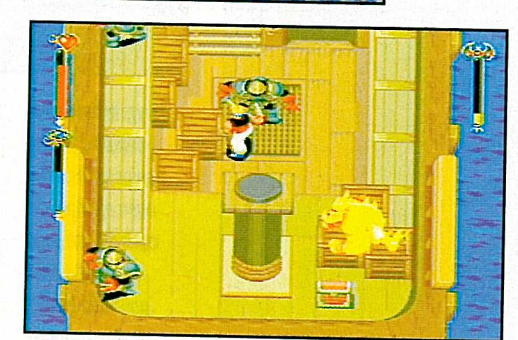
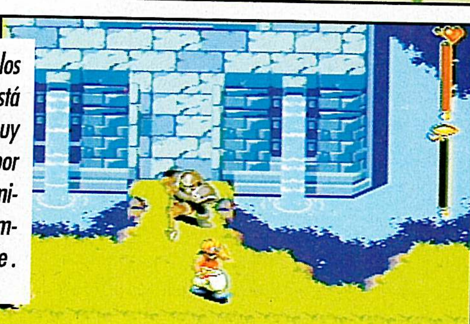
Un segundo de despiste y el pobre príncipe Ali será pasto de los buitres. No conviene dar la espalda a unos tipos tan peligrosos como los que os encontraréis.

Este cartucho es de posesión obligada para todos los roleros que se precien de serlo, a pesar de que debería ser englobado como una aventura.





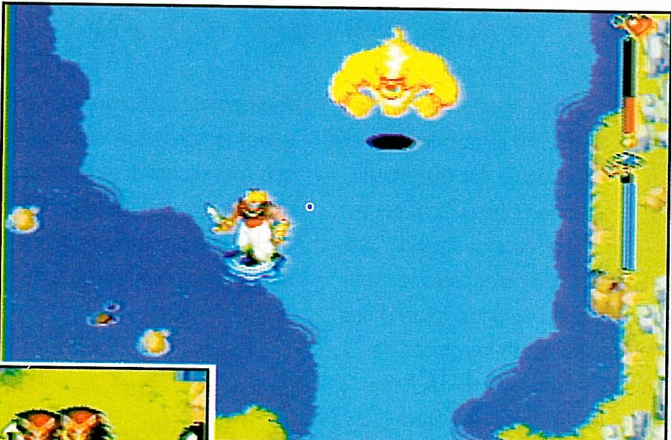

Nada como echar un vistazo al mapa para asegurarse de llevar la dirección correcta.

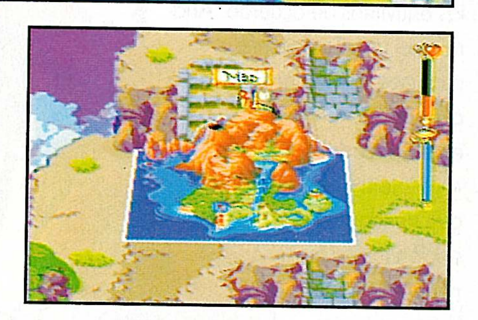
La entrada a los santuarios está siempre muy custodiada por enemigos. Eliminarlos será imprescindible.



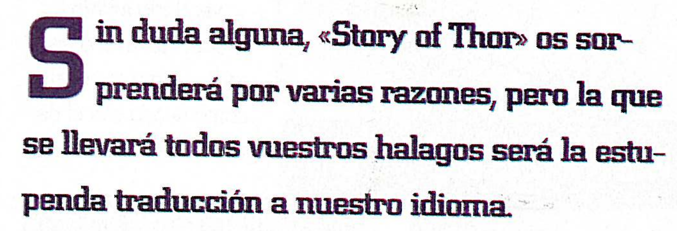
La magia es muy útil perohay que estar muy atento para que su nivel no disminuya demasiado.

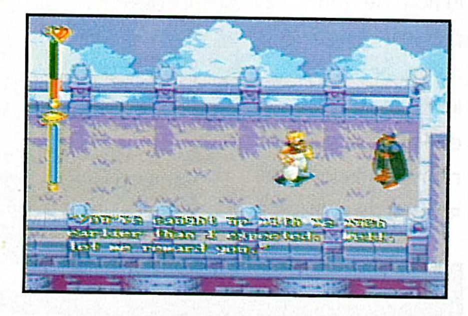






Sin duda alguna, «Story of Thor» os sorprenderá por varias razones, pero la que se llevará todos vuestros halagos será la estupenda traducción a nuestro idioma.





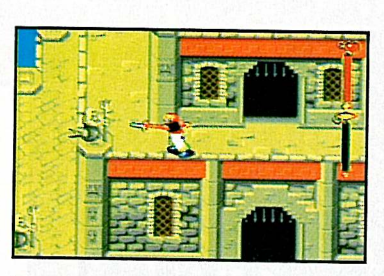


Cuando todo falla no hay nada mejor que recurrir al viejo truco de la patada en el morro. No es muy honorable pero sus efectos son devastadores sobre unos enemigos desprevenidos.





Siempre que se entra en una habitación de un castillo conviene llamar primero. De lo contrario nos veremos metidos en serios problemas.





Story of Thor

Gráficos 92
Increíbles efectos de luces y sombras y unos personajes de ensueño rodeados de unos escenarios que te quitarán el hipo.

Música 87
Nada se puede objetar a un acompañamiento musical que sabe estar más que a la altura de las circunstancias.

FX 86
Sin ser extraordinarios cumplen sin dificultades su misión de ambientar.

Movimiento 86
Realmente es muy suave, pero los desplazamientos diagonales son toda una sesión de "patinaje" por parte del protagonista.

Control 89
En líneas generales resulta muy sencillo. Tal solo los ataques especiales requieren algo más de práctica.

Diversión 93
Una de las mejores aventuras que hemos podido ver en los últimos tiempos. Gustará tanto a los roleros como a los amantes de las emociones fuertes.

OPINION:

Llevávamos mucho tiempo anunciándolo: «Story of Thor» va a ser la sensación de la temporada. Muchos pensaríais que exagerábamos, pero a ver quien es capaz de discutírnoslo ahora. La estupenda realización gráfica y la sabia conjunción de aventura y acción-arcade son las mejores ofertas que podíamos esperar. ¡¡Ah, sin olvidar esos textos traducidos!!.

Roberto Lorente

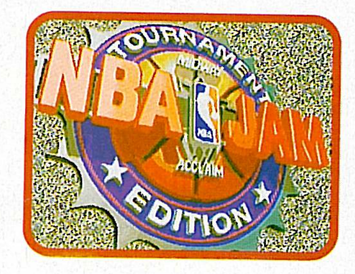
Sega nos sorprende con un juego de rol de exquisita factura, con una realización muy cuidada y unos textos traducidos al castellano, ¿qué más se puede desear?

Javier Castellote

Lo Mejor:
Absolutamente todo, desde los gráficos hasta el argumento.
Su traducción a nuestro idioma.

Lo Peor:
El título, que no tiene nada que ver con el desarrollo del juego.

91%



Acclaim

Deportivo

Megas: 24

Jugadores: 1 a 4

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 5

Continuaciones: Infin.

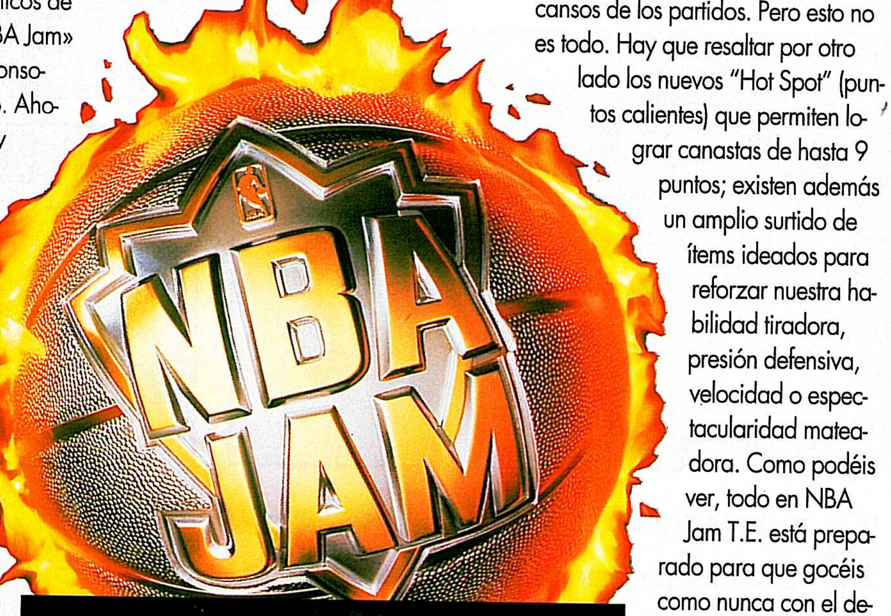
Password: No

Batería: Sí

Equipos: 28

Emoción al rojo vivo T.E.

Cuando el deporte del baloncesto se convierte en espectáculo, los expertos lo llaman NBA. Pero, ¿qué pasa cuando un videojuego de baloncesto se transforma en el espectáculo total?. Pues muy sencillo, a eso los chicos de Acclaim lo llamaron «NBA Jam» y todos los usuarios de consolas estuvimos de acuerdo. Ahora, casi un año después y con unos cuantos cartuchos de basket más en el mercado, «NBA Jam» sigue siendo una opción muy a tener en cuenta a la hora de comprarse un juego nuevo. Sobre todo gracias a esta nueva actualización que responde al nombre de «NBA Jam Tournament Edition» y que incluye algunas mejoras que van a permitir que esta situación se mantenga durante mucho más tiempo. Las novedades no son ciertamente muy numerosas, pero contribuyen a aumentar las cotas de jugabilidad y diversión sobre su predecesor. Además de la lógica actualización en las formaciones de los equipos, «NBA Jam T.E.» incorpora más jugadores por cada escuadra, con lo que se posibilita la realización de cambios en los descansos de los partidos. Pero esto no es todo. Hay que resaltar por otro lado los nuevos "Hot Spot" (puntos calientes) que permiten lograr canastas de hasta 9 puntos; existen además un amplio surtido de ítems ideados para reforzar nuestra habilidad tiradora, presión defensiva, velocidad o espectacularidad mateadora. Como podéis ver, todo en NBA Jam T.E. está preparado para que gocéis como nunca con el deporte de la canasta.





El apartado gráfico también se ha visto beneficiado de este "lavado de cara".



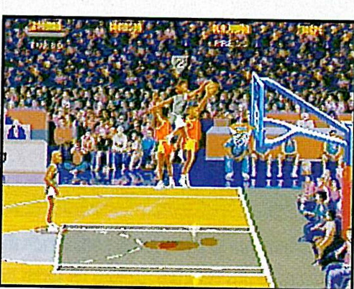


«NBA Jam T.E.» conserva la posibilidad de, introduciendo las iniciales, guardar toda nuestra trayectoria en el torneo.

La posibilidad de lograr canastas de hasta 9 puntos lanzando desde los "Hot Spot", dota al «NBA Jam T.E.» de un atractivo muy superior al de su predecesor.

A primera vista es fácil observar que gráficamente el juego ha mejorado, pero no todo lo que sería recomendable.





Los objetos del deseo



Recoger este curioso ítem hará que nuestro jugador vea mejorada notablemente su capacidad "triplista".



Derribar a todos los otros jugadores sin sufrir daño es lo que nos ofrece este artículo. Es la mejor forma de tirar a placer.



Para poder realizar espectaculares mates desde cualquier lugar del campo tan solo hay que recolectar esta enorme **D**.



La solución a las grandes diferencias en el marcador. Un par de canastas desde estos puntos y a ganar.



Ya no hay necesidad de lograr 3 canastas consecutivas para estar "On Fire". Recogiendo este ítem se consigue igual.



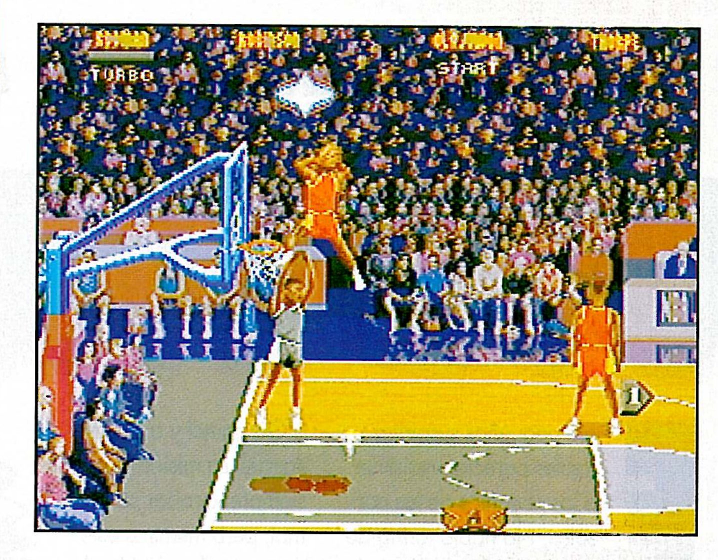
La contundencia defensiva viene de la mano de este objeto. Con él nuestros empujones serán terroríficos.



La velocidad de nuestro jugador aumentará una barbaridad si nos hacemos con este útil accesorio.

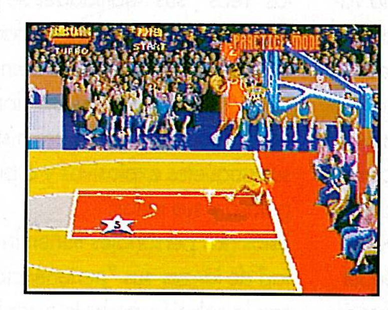


Si no quieres que tu valioso Turbo se agote debes de cogen cuanto antes esta enorme letra **T**.









Las espectacularidad de los mates es uno de los mayores atractivos de este cartucho.

Si lo que buscas es espectáculo y deseas aplastar al contrario con tu juego demoledor, mientras el público corea tu nombre, «NBA Jam T.E.» es el cartucho que colmará tus ansias de triunfo.





NBA Jam T.E.

Gráficos 86
El parecido a los jugadores reales de los participantes y la buena realización del campo se merecen al menos una nota como esta.

Música 84
Las mismas "tonadilla" de la anterior versión pero con mejor calidad.

FX 84
Las novedades en el juego también se notan en los nuevos efectos de sonido. Más ruido para ambientar...

Movimiento 86
Muy suave como en la versión anterior y con el toque justo de realismo.

Control 87
Cogido el truco al "turbo", todo lo demás es prepararse para disfrutar.

Diversión 88
Los ítems que se pueden coger durante el partido contribuyen a realzar una maravilla altamente jugable.

OPINION:

Al conocer la próxima salida al mercado de este "remake" del «NBA Jam», me asaltó la duda de si las novedades incluidas llegarían a mejorar el original tanto como para merecer la pena. Hoy, después de haber jugado largo y tendido, la respuesta sigue sin estar muy clara. Los ítems hacen que los partidos ganen en posibilidades, pero el resto de novedades apenas se nota y eso va a hacer que más de uno se piense muy mucho su compra...

Roberto Lorente

Los ítems hacen que la acción sea más trepidante y las competiciones estén más igualadas, eliminando aquella frustrante sensación de perder siempre.

Javier Castellote

Lo Mejor:
La idea de recoger ítems es muy divertida.

Lo Peor:
Las diferencias respecto a su antecesor son más bien escasas.



¿Dónde está la llave...?

LOS PITUFOS

Infogrames

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 3

Password: Sí

Batería: No

Fases: 17

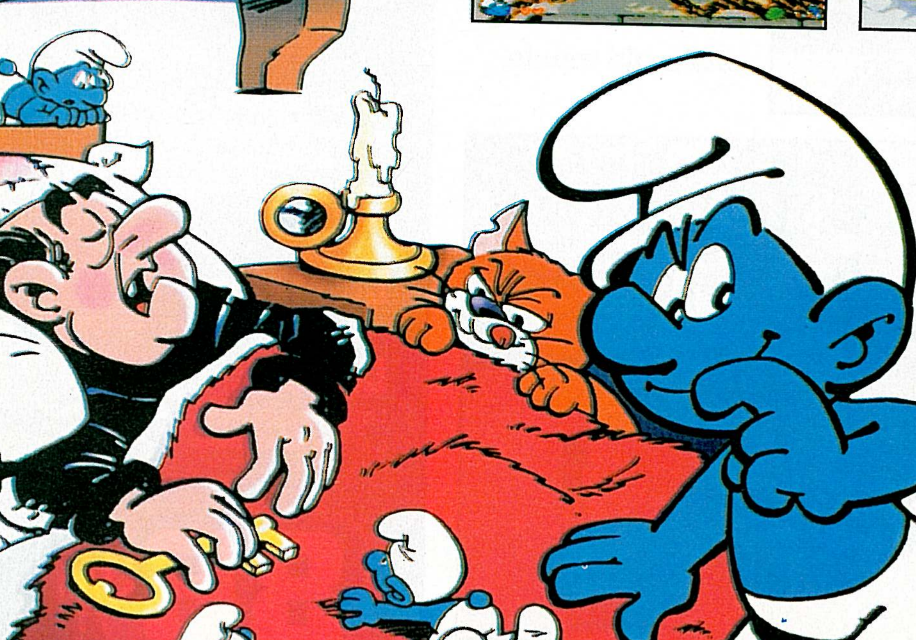
Esos pequeños suspiritos azules parecían resistirse a los encantos de las consolas. No había forma de verles el pelo, perdón, el sombrero, por ninguna parte. Ha tenido que ser el malvado Gárgamel el que los animara a protagonizar un cartucho a base de secuestrar a unos cuantos. No podemos estar de acuerdo con los métodos del hechicero, pero no vamos a negar que nos apetecía ver una aventura de estos simpáticos seres. Además, tal y como ha planteado el juego Infogrames, perderse esta oportunidad sería una locura. 22 complicados niveles de plataformas interminables y varios niveles de bonus ocultos, esperan a aquel de vosotros que se atreva a desafiar a Gárgamel y a su gato Azrael. La misión es, como siempre, acabar con el mal, pero mientras este momento llega (al final del juego, no faltaría más) habrá que conformarse con rescatar a los cuatro incautos pitufos que se alejaron de la aldea más de lo que debían. A medida que libremos a los "reos", sus habilidades se pondrán a nuestra disposición, facilitándonos el paso en lugares complicados. De las nuevas adquisiciones, cabe destacar a pitufo bromista y sus paquetes explosivos y a pitufo goloso y sus tartas.

Estos dos personajes tienen la facultad de lanzar sus "pertenencias" y son la solución perfecta para librarse del acoso de plantas carnívoras, pajarracos, erizos, mosquitos y demás fauna del lugar. De entre todas las fases, la del trineo destaca por la espectacularidad de sus gráficos en 3D, pero os aseguramos que hay algunas más, que merece la pena no perderse. En cuanto al malo de turno, a ese no le veréis mucho, pero cuando lo hagáis ya será demasiado tarde. Las probabilidades que tienen estos pequeños seres de acabar con Gárgamel son muy reducidas, pero con vuestra ayuda y con los consejos de Papa Pitufo todo es posible. Más emoción no se puede esperar.









Llegar hasta la salida de la fase es uno de los momentos más felices del juego, sobre todo si tenemos en cuenta que llegar hasta este punto habrá requerido de toda nuestra habilidad plataformera y de una buena cantidad de suerte. La alegría de pitufo forzudo está más que justificada.



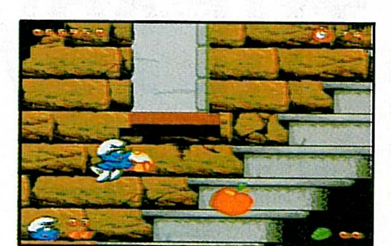


Esta que véis aquí es una de las fases más impresionantes de todo el juego. En ella la Mega Drive se destapa para ofrecernos una acción trepidante muy similar a la que podíamos ver en «Mickey Mania».



El mapa general nos muestra nuestra posición de una forma muy gráfica.

Los héroes azules de Peyo desfilan por Mega Drive con una gracia y simpatía sublime. E Infogrames tampoco se ha olvidado de los malos: Gárgamel y Azrael.



Las habilidades de estos simpáticos seres siempre tienen su utilidad.



Las cuevas ocultas van a ser una constante en este juego. Hay que mirar bien.





El pequeño tamaño de los pitufos y su atrayente color hace que sean muy apetitosos.









La maldad de Gargamel no tiene límites cuando se trata de cenar pitufos. En esta ocasión las cosas parece que le van saliendo bien... ¡hasta que alguien como tú, valiente y decidido, le pare los pies!.

Los Pitufos

Gráficos 83
Tan encantadores como sus protagonistas. Destaca sobre todo el gran tamaño de los personajes.

Música 84
La famosa melodía de los pitufos y otras muchas más para que te sientas como entre amigos (pequeños y azules, pero amigos).

FX 82
Una variada gama de "ruidillos" que cumplen con holgura con su cometido.

Movimiento 84
El desplazamiento de los escenarios es muy bueno, pero el sprite protagonista es un poco más "perezoso".

Control 80
La respuesta al pad es rápida. Las evoluciones aéreas del protagonista son algo más complicadas de realizar que las terrestres.

Diversión 87
Pitufantemente divertido. La pena es que la dificultad de algunas fases desespera a cualquiera.

OPINION:

Si lo que te apasiona a la hora de enchufar una consola es "plataformear", «Los Pitufos» te van a dejar pegado al sillón por simpatía, duración del cartucho y jugabilidad. Eso sí, prepárate para sufrir lo indecible en ciertos momentos (derrotar a Gargamel será tu peor pesadilla).

Roberto Lorente

¿Quién dijo que no era azul el cielo de mi Mega Drive? Con este cartucho, pitufarás.

J. A. Gallego

Lo Mejor:
La extensión del juego con tantas fases y bonus.

Lo Peor:
La dificultad es elevada.

83%



Estos galos están locos

Asterix THE POWER OF THE GODS

Sega

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 2

Cont.: En juego

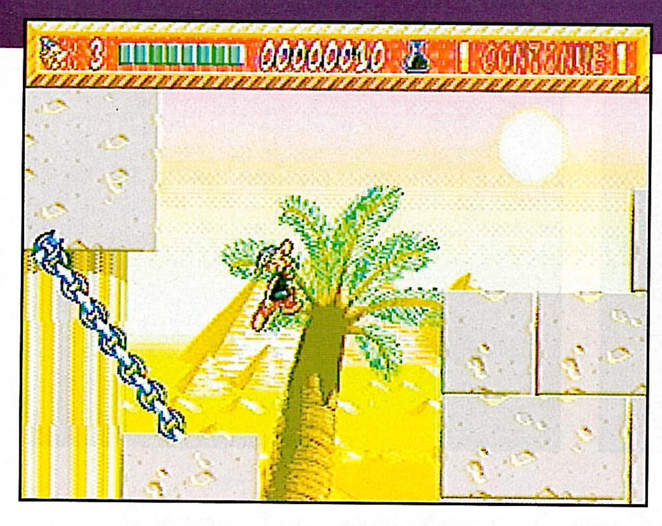
Password: No

Batería: No

Fases: 21

El famoso escudo arverno, símbolo de los valerosos galos, ha desaparecido. Tras la rendición de las fuerzas galas ante el Cesar, el escudo junto al resto de armas del jefe Vercingetorix ha quedado olvidadas en el campo de batalla y algún desaprensivo se ha encargado de apropiarse de lo que no era suyo. Los ecos de tal hecho están teniendo repercusión hasta en una pequeña aldea de la Galia ocupada (donde sino). El jefe de estos irreductibles galos tiene problemas de credibilidad ante sus súbditos y va a tener que recurrir a los siempre efectivos servicios de la pareja de moda en el poblado: Astérix y Obélix. No va a ser sencillo recuperar el escudo pero esta pareja se compenetra a la perfección y sabe combinar sus habilidades para solventar cualquier problema. Os podemos asegurar que les va a hacer mucha falta porque el mapeado es extenso y aparte de localizar el dichoso escudo van a tener que solucionar otros muchos problemas: encontrar las piezas de un traje de romano para disfrazarse y acceder a un campamento de legionarios o ir hasta la India para recoger te. Sin olvidar que estamos tratando de una aventura esencialmente plataformera donde las tropas del Cesar plantean más dificultades de las necesarias.

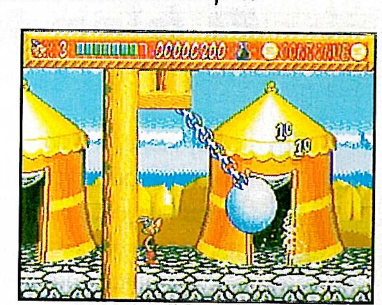
Obélix os demostrará claramente el motivo por el cual no necesita de la milagrosa poción del druida de la aldea para vencer a los romanos.

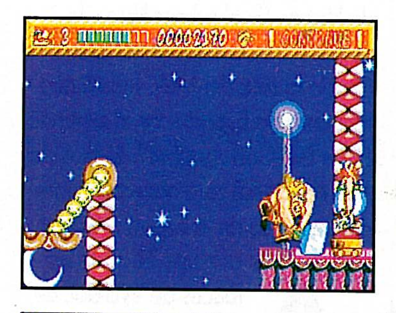


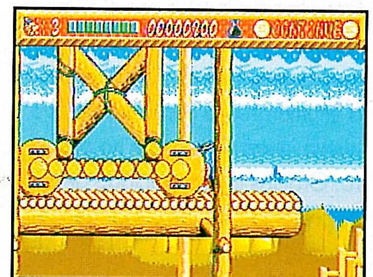


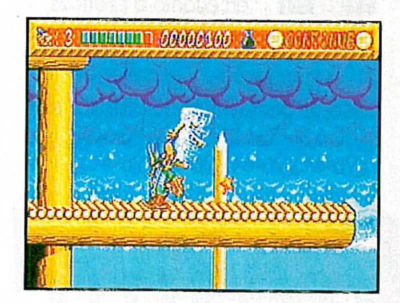
Esto no es Ben Hur, pero también podréis asistir a una emocionante carrera de... ¿cuádrigas?. Bueno, como lo queráis llamar. Astérix fue el Carlos Sainz de la época.

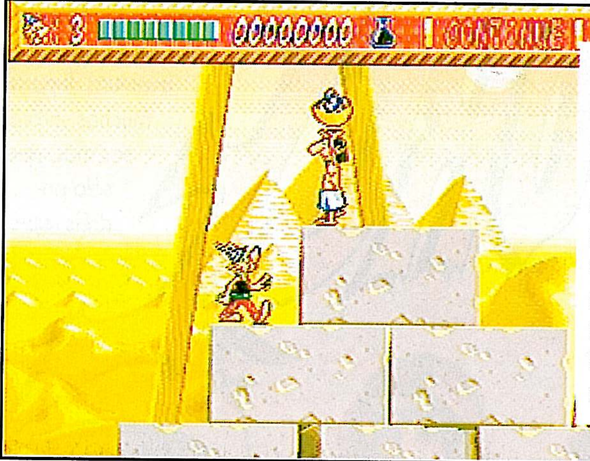
Siempre nos han gustado las aventuras de los irreductibles galos, pero ningún juego les hace tanta justicia como este que aquí os mostramos.











Ni siquiera el egipto de los faraones se va a librar de la visita de estos rebeldes galos. Con ellos en el país ya no hay que preguntarse porqué le falta la nariz a la esfinge...

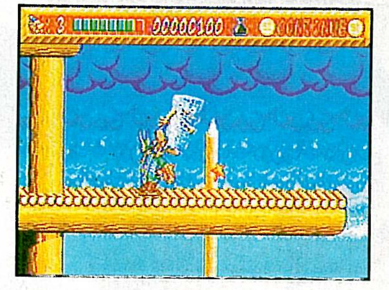


¿Creíais que los galos no se divertían?. Nada de eso ¿verdad Obélix?.



Conseguir unas hojas de te en la Galia es una cosa imposible en esta época. Menos mal que Astérix y Obélix tienen sus contactos para ir hasta la India a por ellas...





Astérix

Gráficos 86

Escenarios súper variados y unos personajes idénticos a los del cómic..

Música 87

Excelente recopilación de temas clásicos con una realización bastante meritoria.

FX 83

Los golpes de nuestros amigos galos no suenan muy bien, pero hay algunos otros efectos que no están mal.

Movimiento 82

La sensación de profundidad está muy bien conseguida con el suave desplazamiento de los planos del escenario. Los personajes se desplazan sin brusquedad.

Control 84

Tanto con Asterix como con Obelix, hay problemas de control a la hora de golpear a los enemigos.

Diversión 88

Un argumento consistente, un mapeado extenso y la omnipresente simpatía de los dibujos de Uderzo. ¿Quién no se divierte con estas premisas?.

OPINION:

Dotar a un juego de plataformas clásico de características propias de otros géneros es un arma de doble filo. Si sale bien, el juego se convierte rápidamente en el preferido de los consumidores, pero si sale mal... la cosa no está muy clara. Afortunadamente en este cartucho la mezcla ha sido realizada con el mayor cuidado y eso se nota a la legua. Son plataformas tradicionales sí, pero con el toque justo de aventura para entusiasmar a poco que se juegue.

Roberto Lorente

No hace falta andar mucho para darse cuenta de que ésta es la mejor aventura de Astérix y Obélix en Mega Drive.

Javier Castellote

Lo Mejor:

La variedad de escenarios y situaciones..

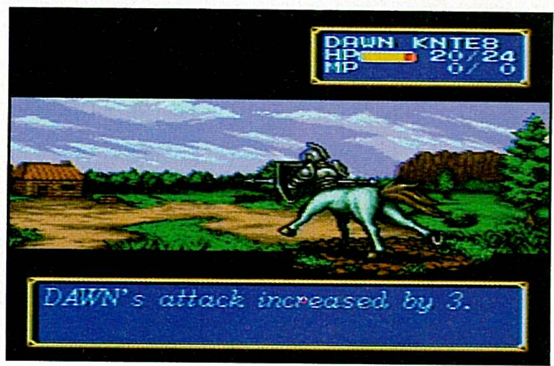
Lo Peor:

La dificultad para conseguir las necesarias continuaciones.

87%







Sega

Juego de Rol

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 4

Continuac.: Graba

Password: No

Batería: No

Aventuras: 2

El bien triunfará sobre el mal

No hay mejor formato que el CD para programar un juego de rol: permite elaborar una aventura cuidada en cuanto a gráficos, inmejorable en cuanto a sonidos o música se refiere; y lo mejor de todo, la posibilidad de disfrutar con una aventura extensa y llena de variedad. Todo esto es lo que nos ofrece «Shining Force» en su versión CD. Como supongo que ya estaréis familiarizados con el sistema de juego -el mismo visto en las anterioress versiones de cartucho- paso a enumeraros la estructura de este nuevo juego de rol, que no aventura. Gracias a la capacidad del CD, os presenta dos libros (por denominarlos de alguna forma) con cuatro capítulos cada uno. Ambos giran alrededor de la historia de la Espada de Hajya. En el primer libro, de nombre "Towards the Root of Evil" (Hacia la raiz del Mal), habrá que recuperar la Espada. En el segundo ("The Evil God Awakes", El dios del Mal despierta) será necesario, mediante el uso de la Espada, liberar el principe Nick de las fauces de Woldol, el traidor a la tierra de Cypruss. Pero la aventura depara muchas sorpresas más, que sólo podréis repro-













A lo largo del juego, antes de cada batalla, obtendréis información muy útil para comprender el alcance de la historia y los acontecimientos futuros.

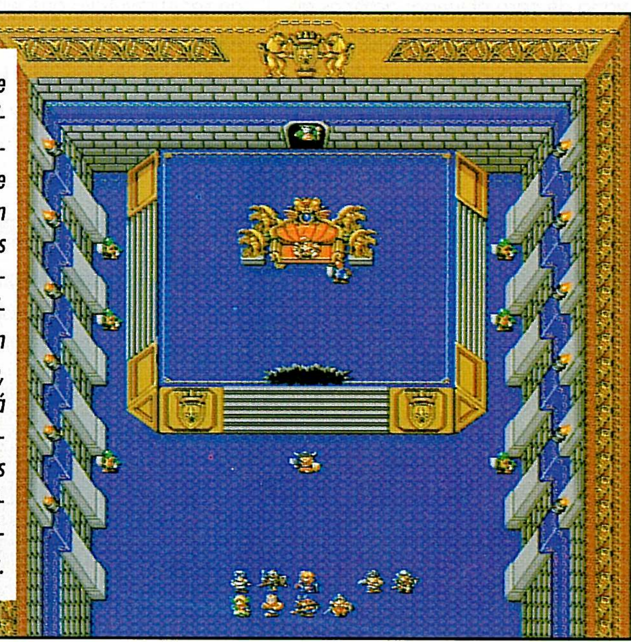


De compras

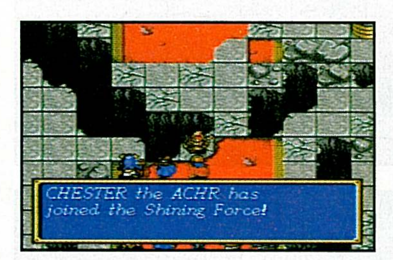


Entre batalla y batalla visitaréis el campamento, lugar clave para el desarrollo del juego. Allí podréis comprar armas o resucitar a los muertos, además de promocionar a los aventureros.

Este compacto es la culminación de la serie «Shining Force»: los juegos de rol por excelencia de Sega.



El juego se compone únicamente de batallas, que se desarrollan en unos completos escenarios llenos de enemigos y con algún cofre que otro, que contendrá valisosos tesoros o útiles items susceptibles de ser utilizados.



Los escenarios son simples, pero reflejan correctamente la crudeza de los combates.



En pantalla dispondréis de amplia información acerca de cada personaje.

Shining Force

Gráficos 85
Unos escenarios más que correctos con figuritas de un tamaño más bien escaso, pero todo cumple a la perfección.

Música 92
Aquí sí que se nota la presencia del CD. Melodías de una inusitada sonoridad y armonicamente perfectas.

FX 86
Suficientes para generar el marco que necesita la aventura en cuanto a efectos.

Movimiento 75
Limitado a los desplazamientos por la pantalla y la representación de los combates, que podría ser mejor si no fuera por algún que otro parpadeo.

Control 92
Lo más fácil y rápido que se puede encontrar en CD. Sólo le falta hablar.

Diversión 89
Es como para estar pegado al Mega CD durante horas y más horas, además, como se puede grabar la partida, el juego se puede alargar aún más.

OPINION:

Mega CD necesitaba un juego de rol, y parece que Sega se ha convencido de ello con la existencia de este «Shining Force CD». Pero hecho el esfuerzo de traerlo a nuestro país, podrían haberse esforzado aún más y habernoslo traído en castellano. Es una lástima que su intención quede diluida entre los mensajes en inglés de este, por otra parte, fabuloso y excelente juego de rol en compacto.

Óscar del Moral

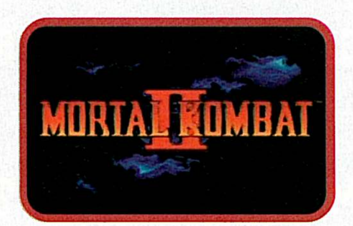
Un gran juego de rol, pero se me antoja corto en cuestión de duración.

Javier Castellote

Lo Mejor:
El sistema de juego y la gran cantidad de personajes que se pueden controlar.

Lo Peor:
La falta de un poco de aventura en forma de mayor interacción con el escenario. Que esté en inglés.





Acclaim

Lucha

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: Tiempo

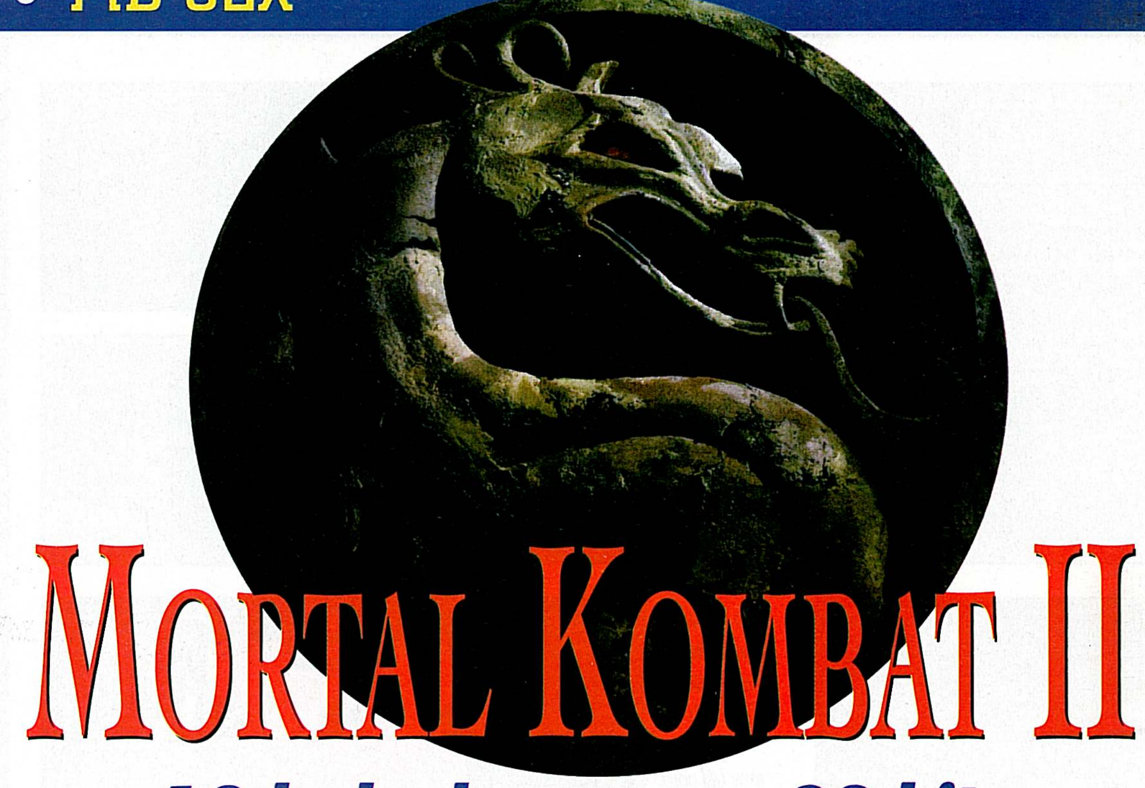
Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: 30

Password: No

Batería: No

Luchadores: 12



Mortal Kombat II

12 luchadores para 32 bits

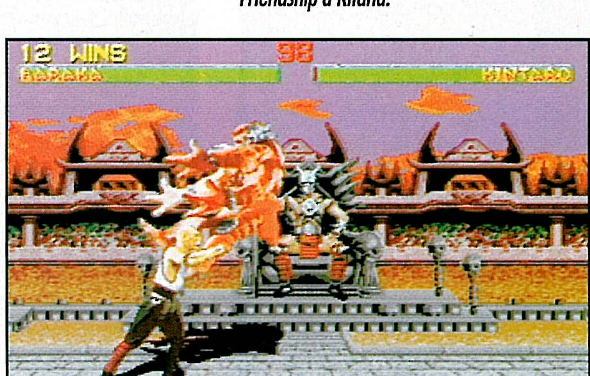


Scorpion acaba de realizar un simpático Friendship a Kitana.

Probe Software ha sido la encargada (por petición expresa de Acclaim) de programar esta nueva versión del juego que tantas y tantas oleadas de crítica generó en su primera entrega; por ello, la serie «Mortal Kombat» será conocida como aquella que propició un debate sobre la violencia en los videojuegos.

La segunda entrega vió la luz en los sistemas de 16 y 8 bits, y ahora llega para los 32 bits de MD 32X. Probe ha realizado un completo lavado de cara al juego: gráficos actualizados para aprovechar la potencia de la máquina, sonidos de mayor calida y una intro en condiciones. Pero no ofrece nada que verdaderamente justifique la programación de una versión para 32 bits. Es más, el salto entre las versiones de 16 y 32 bits es casi nulo comparado con el visto entre 8 y 16 bits. Eso sí, no podemos olvidar que con esta versión estamos ante la recreativa: por calidad, jugabilidad y diversión. Y probablemente éste sea el punto de referencia para evaluar este cartucho. Intentar compararlo con la versión de Mega Drive es caer en el error de equiparar las potencias de ambas.

Este nuevo «Mortal Kombat II» puede ser el revulsivo que estaba esperando la máquina de 32 bits de Sega para convencer a todo el mundo de su potencia y capacidad de proceso.





Esta nueva versión mantiene todas las características que han catapultado al éxito a las anteriores entregas de la serie.



Los luchadores han pasado por el sastre y presentan atuendos mucho más detallados.





Este nuevo «Mortal Kombat II» es lo que se ha dado en llamar "Arcade Perfect", que no es otra cosa más que una perfecta reproducción de la recreativa original.



Los fondos han sido actualizados de forma light, a pesar de que ahora muestran ciertos detalles nuevos, como animaciones de animales.

Los luchadores siguen siendo los mismos; hasta los personajes misteriosos están recogidos en esta nueva versión, pero habrá que ser muy hábil para verlos.

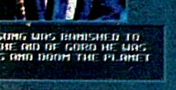


Fatalities, Pits y Babalities no podían quedar sin su correspondiente lavado de cara, ofreciendo ahora mayor espectacularidad.



Los personajillos misteriosos del bosque (Toastys) también están presentes en esta nueva versión.











Mortal Kombat II

Gráficos 91
Los personajes han aumentado de tamaño y se mueven con mayor soltura, pero los fondos siguen siendo iguales.

Música 94
La gran mejora de esta versión. Melodías variadas y de gran nitidez.

FX 96
Por fin se oyen correctamente las voces digitalizadas y los efectos de sonido.

Movimiento 89
Más cuadros de animación para cada luchador, pero el movimiento sigue pareciendo "raro".

Control 93
Magias, Fatalities, Babalities y Friendhips salen con bastante facilidad.

Diversión 91
12 luchadores ofrecen entretenimiento para rato, pero con otro jugador más el campeonato cobra nueva vida.

OPINION:

Acclaim ha reprogramado uno de sus cartuchos de más éxito para MD 32X. Todo lo comentado para la versión de 16 bits es válido para esta, pero con el añadido de unos gráficos actualizados y un sonido mejorado hasta el límite. Sin embargo, estamos ante un simple lavado de cara, puesto que se podían haber añadido nuevos aspectos, como un modo torneo, por ejemplo. Pero, también se puede decir que la recreativa original era así, y al fin y al cabo es a lo que este nuevo cartucho quería llegar; por tanto, la conclusión es obvia, estamos ante la recreativa.

Oscar del Moral

La versión de 16 bits era una joya, y la de MD 32X no iba a ser menos, siendo de una calidad superior.

Javier Castellote

Lo Mejor:
Es la recreativa en casa.
El sonido, que ha mejorado un montón.

Lo Peor:
Pooca evolución frente a la anterior versión de 16 bits.
¿Para cuándo un modo torneo?





Infogrames

Plataformas

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 3

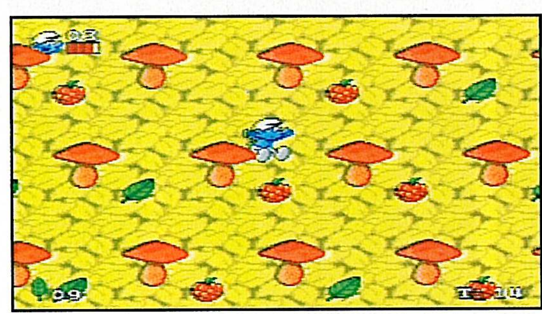
Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

Fases: 7





Varios tipos de fases de bonus se hayan ocultos en este estupendo juego de plataformas. Todo es cuestión de buscar bien.

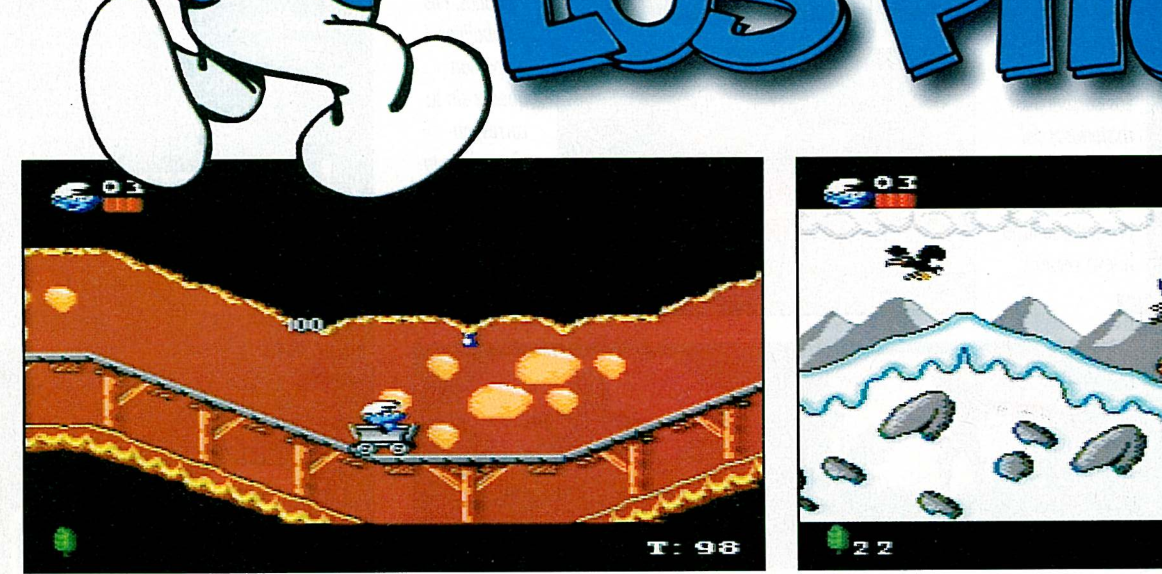
La versión de Master System de los célebres Pitufos no puede ser más acertada. Sobreponiéndose a su inferioridad técnica respecto a la Mega Drive, la MS ha logrado ofrecernos una estupenda aventura plataformera que comparte con su «hermana mayor» muchas cosas. Para empezar la historia es la misma y el desarrollo de las fases sigue el mismo criterio (siempre que sea posible). Para que os hagáis una idea, la maravillosa fase del trineo de la MD se ha transformado en una vistosa fase de tipo arcade en su versión 8 bits pero conservando toda la jugabilidad y diversión de su modelo. La cuestión era lograr un juego de plataformas que huyese del planteamiento tradicional aportando variedad y esta vez se ha conseguido al 100 %. En definitiva, podemos asegurar sin temor a equivocarnos, que si las compañías programadoras tomasen ejemplo del trabajo realizado por Infogrames, nuestra vetusta, pero no por ello menos querida Master, tendría bastantes años más de fructífera vida.

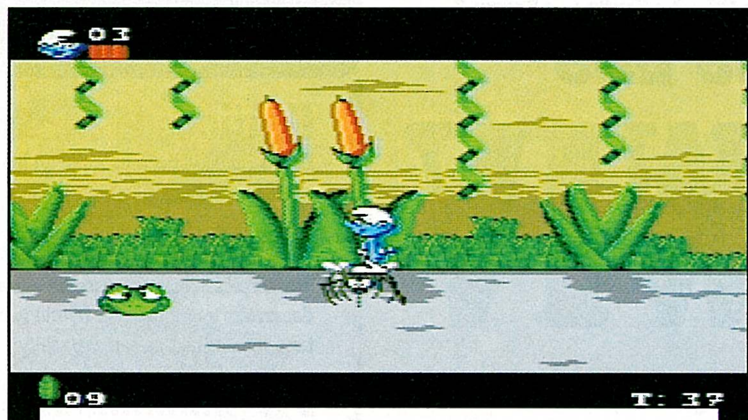




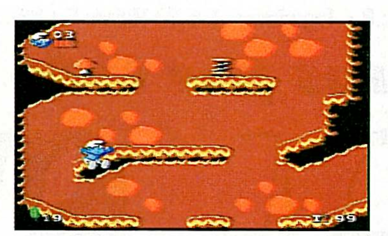
Pitufos, a piturescatar

LOS PITUFOS





Tanto la calidad gráfica (únicamente empañada por los acostumbrados parpadeos) como la gran jugabilidad de este cartucho, os aseguran una buena fuente de diversión para mucho tiempo. Y es que los Pitufos dan mucho juego.



Hasta dentro de una gruta podremos encontrarnos con estos seres azules.

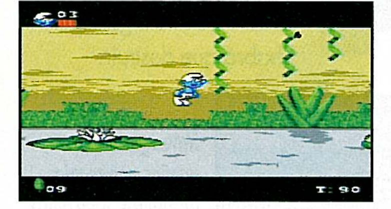








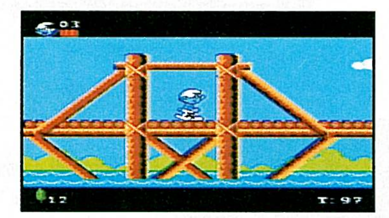
La dificultad general del juego es alta, pero sin llegar a ser asfixiante con lo que siempre apetece jugar otra vez.



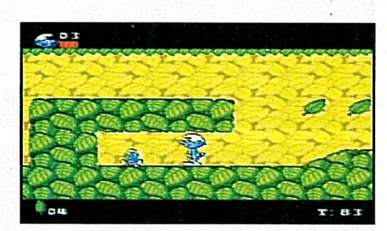
Bit Managers, compañía de programación afincada en Barcelona, ha creado un juego deslumbrante en todos los aspectos.

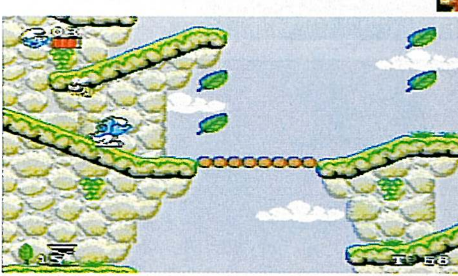


Algunas fases nos permiten abandonar momentáneamente el tradicional desarrollo de las tradicionales plataformas.

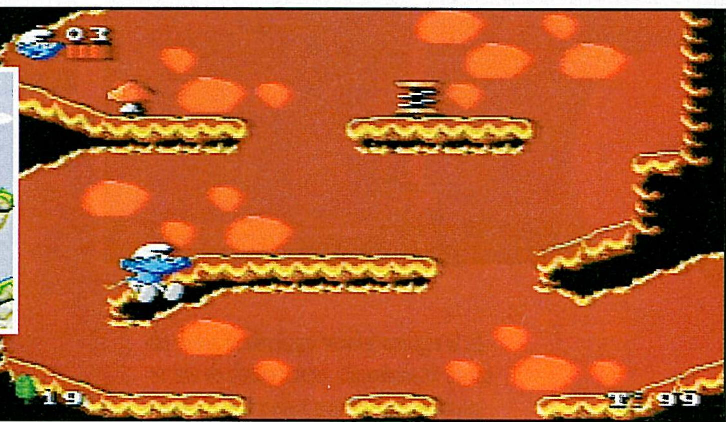


Pitufo Forzudo siempre está dispuesto a lanzarse a la aventura por una buena causa.





La Master System ha sido exprimida al máximo para poder ofrecer unos gráfico atractivos y una diversión duradera.



Es una verdadera lástima que no podamos ver más juegos como este en nuestra consola. Además, en este caso tenemos que comentaros que el juego ha sido programado en nuestro país.

Los Pitufos

Gráficos 82

Tiene unos gráficos realmente bonitos, pero parpadean en exceso en cuanto la pantalla presenta demasiados personajes.

Música 80

En la misma línea de los últimos "grandes éxitos" de la Master. Al menos las melodías son variadas.

FX 79

Los mismos ruiditos de siempre. Mucho nos tememos que la Master no da para mucho más.

Movimiento 82

Por lo general es bastante suave, a menos que tengamos en pantalla varios sprites, en cuyo caso la acción se lentifica.

Control 80

De aspecto sencillo, la cosa se complica en cuanto hay que usar el acelerador para realizar saltos.

Diversión 88

La variedad de escenarios y las numerosas fases de bonus logran entretener a cualquiera durante mucho tiempo.

OPINION:

Los desabastecidos usuarios de Master System pueden estar contentos. El cartucho de Infogrames tiene de todo para hacerles disfrutar. Partiendo de unas clásicas plataformas, «Los Pitufos» reunen en un solo juego la jugabilidad de éstas y la diversión de fases especiales de tipo arcade como la del trineo o la de la cigüeña.

Roberto Lorente

¿Supondrá este juego e l despegue de la programación española?. «Los Pitufos» tiene calidad suficiente como para iniciar una revolución, aunque sea en 8 bits.

J. A. Gallego

Lo Mejor:

La buena duración del juego.
Que haya sido programado en nuestro país por programadores españoles. Ellos son Bit Managers.

Lo Peor:

La dificultad de algunas fases.
Que no salgan más juegos como este para Master.





Time Warner • Shoot'em up • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 1 • Contin.: - • Fases: 7

Disparos por todo lo alto

MEGA SWIV

Hacía tiempo que no se acercaba a estas páginas un cartucho para Mega Drive cuyo principal atractivo radicase en ser "simplemente" un shoot 'em up. El género pionero de los videojuegos parecía resistirse a volver a las consolas, pero Time Warner lo ha rescatado para regocijo de los muchos aficionados que tiene este tipo de juegos.

Hace ya bastante tiempo que los usuarios de Super Nintendo pudieron disfrutar de las virtudes de este título, pero por lo menos el retraso en la aparición en MD ha traido algo bueno: que el número de fases se haya ampliado en una más, y hay que reconocer que eso siempre se agradece. Para aquellos que no conozcan este juego, os diremos que se trata de un "mata-mata" de los de siempre, de esos que te enganchan desde la primera partida y te hacen botar en la silla de tanta emoción que produce acabar con todo lo que puebla la pantalla. Desde el principio podremos escoger entre pilotar un ágil helicóptero o conducir un práctico Jeep armado hasta los dientes, pero el diferente desarrollo de las fases nos obligará a dejar nuestra máquina aparcada y subirnos en una lancha o pilotar un potente avión de caza para cumplir mejor nuestra misión de barrer del mapa a los invasores. El sistema de juego no es muy complicado, y no van a faltar los habituales contenedores de armas para recoger ni los generosos enjambres de rabiosos enemigos que habrá que destruir.

Gráficos 84
De una calidad poco habitual en los juegos de este tipo.

Música 85
Tan trepidante como la acción que se desarrolla en la pantalla. Ayuda perfectamente a "meterse" en el papel.

FX 86
La rotundidad de la explosiones y el tronar de los cañones brillan con .

Movimiento ...85
La suavidad es imprescindible en un "mata-mata" y Mega SWIV la tiene.

Control 87
Resulta más sencillo controlar el helicóptero, pero el Jeep también se deja.

Diversión 88
Como siempre en este género: muy alta.

OPINION:
Llega con retraso respecto a Super Nintendo, pero la espera ha merecido la pena. La perfecta realización técnica y el apoyo de unos sonidos correctos dan como resultado uno de los mejores cartuchos del género para MD.

Roberto Lorente

85%



En esta imagen se pueden observar los regalitos que dejan algunas de las naves portadoras, que siempre son las mismas.

Naves grandes, pequeñas, con regalo, mortíferas, todo entra en Mega SWIV. Pero por encima de todo destaca la gran jugabilidad de un título que gustará a todo el mundo por igual.



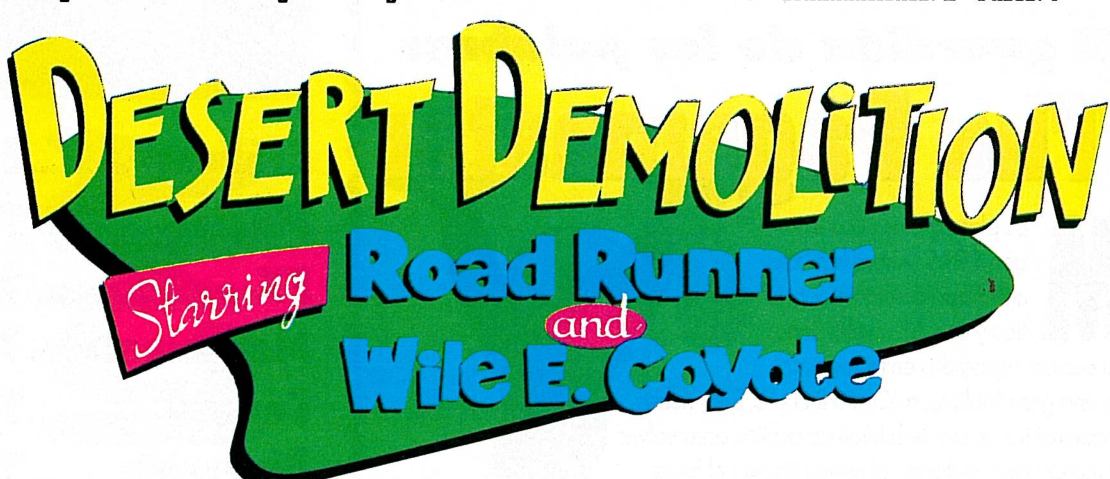


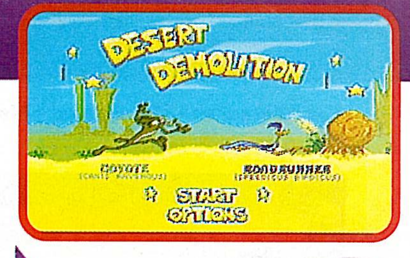
No faltarán los enemigos del tipo "ocupo toda la pantalla y tú no entras en ella, así que te reviento".



En la esquina inferior izquierda se puede observar la puntuación, acompañada de una especie de simbolos que indican el armamento que actualmente posee la nave.

Sega • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 2 • Fases: 7



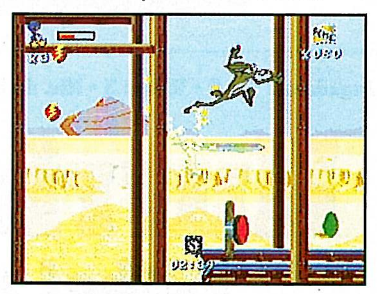


Carreras marca ACME

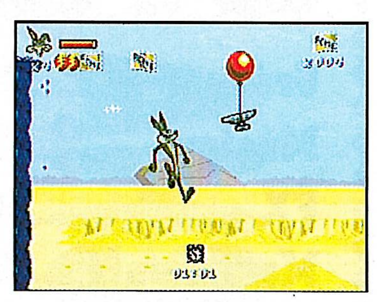
La persistencia de un famélico coyote tras su desayuno emplumado ha sido la constante en las aventuras de Wile E. Coyote y el Correcaminos. Al principio su hábitat se reducía a la pantalla del televisor, pero el hambre no respeta y al final se ha extendido hasta nuestras consolas. De entre todas sus apariciones "electrónicas", quizá sea esta la que mejor ha recogido toda la emoción de aquellos lejanos tiempos, y una partida al "Desert Demolition" tiene la virtud de trasladarnos al tórrido desierto americano para asistir a un despliegue de productos marca ACME con una sonrisa en los labios. Las tortuosas relaciones entre el veloz ave y el hambriento cánido no podían ser mejor argumento para una aventura eminéntemente plataformera en la que los objetivos cambian según nos encarguemos de controlar las evoluciones de uno u otro protagonista. No cabe duda que tomar el control del coyote puede resultar mucho más entretenido (y difícil) gracias al enorme catálogo de utensilios marca ACME que podemos usar para lograr nuestra cena. Aunque todo depende del cristal con el que se mire.



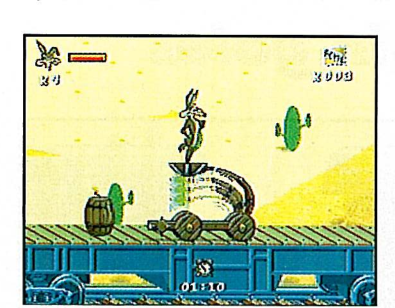
El enfrontamiento final se produce en una factoría llena de productos marca ACME.



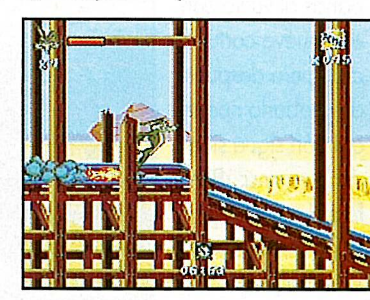
A pesar de todas las trampas que prepara, el coyote no puede atrapar a su víctima.



Todo el juego se halla cargado de toques de humor muy al estilo de lo que aparecía en los dibujos animados.



Cualquier ayuda es bien recibida por Wile E. Coyote, aunque sea de una catapulta. Cenar caliente bien lo merece.



Gráficos 86
Tan buenos como los propios dibujos animados.

Música 85
Dignas melodías que no desentonarían en absoluto si fuesen oidas en la TV.

FX 83
Otra maravilla marca ACME. No falta ni el «bep-bep» del correcaminos.

Movimiento ...87
Oscila entre rápido para el coyote y ultra rápido para el correcaminos.

Control 87
Sencillo y muy dócil al pad.

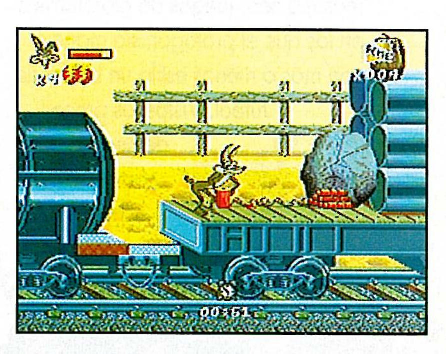
Diversión 73
Demasiado fácil como para tener tiempo de engancharse a él.

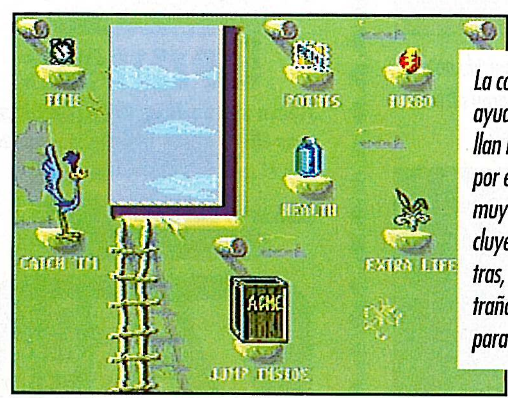
OPINION:

Decepcionante es la palabra que mejor define a este cartucho. Su excelente calidad gráfica nos hacía concebir esperanzas, pero la bajísima dificultad se ha encargado de hacernos entrar en razón. Correcto para los más peques.

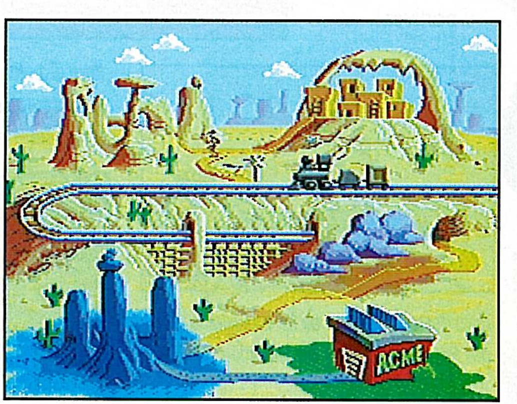
Roberto Lorente

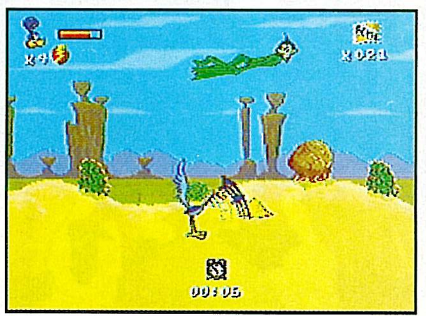






La colección de ayudas que se hallan repartidas por el juego es muy amplia e incluyen vidas extras, bonus y extraños artefactos para el coyote.

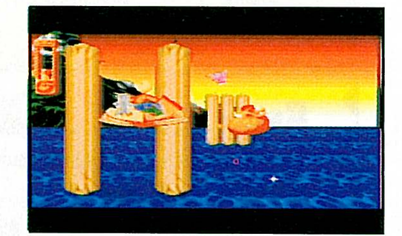




Fox Interactive • Plataformas • Megas: 16 • Jugad.: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Infinitas • Niveles: 68

El guardián de las palabras

The Pagemaster

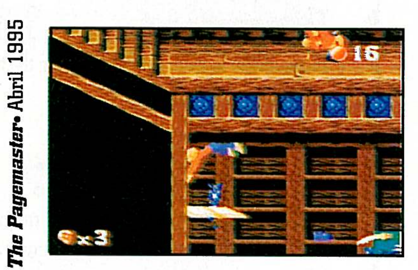


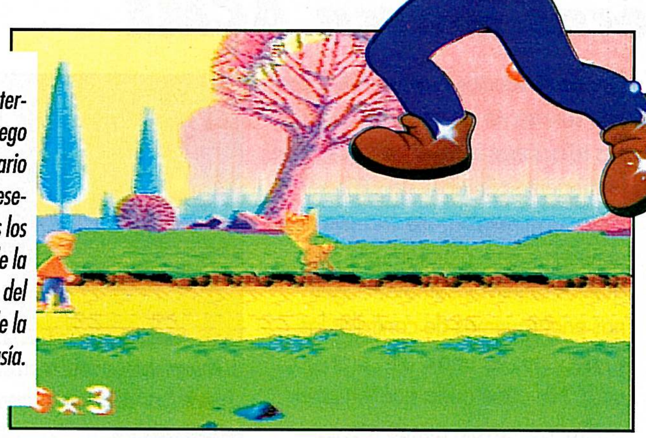
Tampoco faltan las fases de bonus en este cartucho y son tan vistosas como podéis ver en la imagen superior.

Más plataformas para este año 1995. Ahora también con respaldo cinematográfico y con 68 niveles llenos de acción, repartidos entre los tomos de una gran biblioteca. Como Richard Tyler debes encontrar los pases de biblioteca ocultos para volver al mundo real, evitando al mismo tiempo el feroz ataque de monstruos, piratas y fantasmas.



Podemos mejorar nuestro salto si localizamos y recogemos las botas mágicas.





Para poder terminar el juego es necesario que atravesemos ilesos los mundos de la Aventura, del Terror y de la Fantasía.



Gráficos 80
Música 79
FX 74
Movimiento ...75
Control 76
Diversión 78

OPINION:

Pocas novedades en un cartucho que tiene como principal aliciente el estar basado en una película.

Roberto Lorente



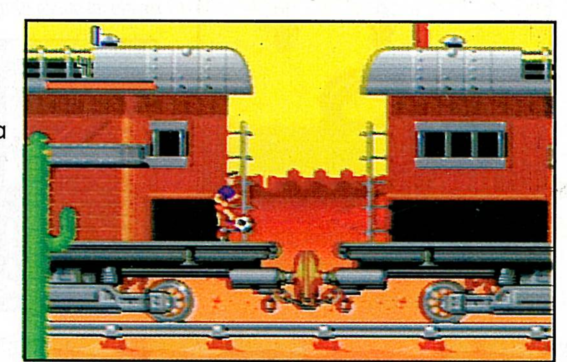
76%

US Gold • Plataformas • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Niv. de Dif.: 3 • Cont.: En juego • Fases: 15

Hurricanes

Fútbol sin goles

Hace algún tiempo (no demasiado la verdad), la salida al mercado de juegos como «Soccer Kid» o «Markos Magic Futbol» inaguraron lo que en estos momentos es la base principal de «Hurricanes»: Las «pelotoformas», o sea, juegos de plataformas en los que el protagonista maneja con más o menos estilo un balón de fútbol. Vistos los precedentes, no era como para echar las campanas al vuelo con este nuevo cartucho, pero después de probarlo nuestra opinión sigue siendo la misma: ¡Por favor!, ¡que dejen los balones para los juegos deportivos!.





Para desembarazarse de los molestos enemigos tan solo contamos con un balón de fútbol y mucha habilidad.



Para disputar el trascendental partido ante los Gorgons, los Hurricanes deberán atravesar 15 fases plagadas de trampas.





Gráficos 74
Música 72
FX 56
Movimiento ...78
Control 79
Diversión 73

OPINION:

Nuevo intento de combinar las plataformas con el fútbol. Desgraciadamente con el mismo éxito.

Roberto Lorente



73%



No pierdas más tiempo



pide ya los números
atrasados





Porque si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡podrían agotarse para siempre!

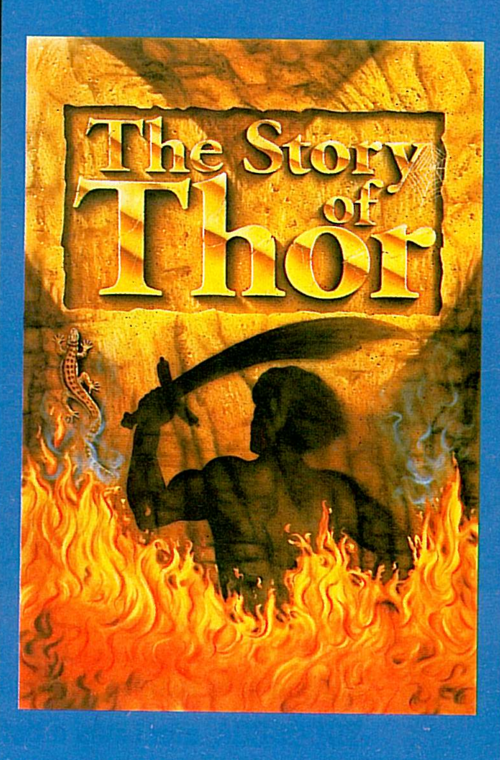
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.



Lo más Sega

A partir de este número, seréis vosotros los que confeccionéis las listas del mes. Para participar, basta con que enviéis vuestras listas a la dirección de siempre, indicando en el sobre Lo más Sega.

Cambiando de tema y volviendo a las listas, las entradas más fuertes corresponden a «Story of Thor» y «Shining Force», que se colocan en cuarto y tercer lugar, respectivamente, de sus listas. Esto demuestra que el rol gusta en nuestro país, y que es lo que las consolas Sega estaban necesitando. Las 8 bits siguen estando desabastecidas, toda una lástima, puesto que sabemos que muchos de vosotros sois usuarios de estas dos máquinas de Sega.



Los números que aparecen la barra amarilla se refieren a la posición ocupada por ese juego durante el mes anterior.

r Repite posición.

n Nueva entrada

Mega CD

1	r	REBEL ASSAULT
2	r	JURASSIC PARK
3	n	SHINING FORCE
4	r	FIFA SOCCER CD
5	6	SNATCHER
6	5	MICKEY MANIA
7	3	STAR BLADE
8	7	SOULSTAR
9	8	BATTLECORPS
10	r	B.C. RACERS

Master System

1	r	EL REY LEÓN
2	n	LOS PITUFOS
3	2	MICROMACHINES
4	3	ASTÉRIX
5	r	MORTAL KOMBAT II
6	7	JUNGLE BOOK
7	4	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
8	6	SONIC SPINBALL
9	8	MASTERS OF KOMBAT
10	9	WORLD CUP USA ´94

Mega Drive

1	r	EARTHWORM JIN
2	r	EL REY LEÓN
3	5	SOLEIL
4	n	STORY OF THOR
5	3	RISTAR
6	r	FIFA SOCCER 95
7	r	SAMURAI SHODOWN
8	r	MICKEY MANIA
9	n	ASTÉRIX
10	n	NBA JAM T.E.

Game Gear

1	3	PETE SAMPRAS TENIS
2	1	EL REY LEÓN
3	4	FIFA SOCCER
4	2	MORTAL KOMBAT II
5	6	FATAL FURY SPECIAL
6	5	MICROMACHINES
7	r	LEGEND OF ILLUSION
8	r	ALADINO
9	10	JUNGLE BOOK
10	9	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD



Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Mail Soft en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1) FIFA Soccer ´95
2) Lion King
3) Soleil

Master System

1) Mortal Kombat II
2) Sonic Chaos
3) Asterix and the Secret Mision

Game Gear

1) El Rey León
2) Fifa Internacional Soccer
3) Fatal Fury

Mega CD

1) Snatcher
2) Mikel Mania
3) Jurassic Park

MD 32X

1) Doom
2) Virtua Racing Deluxe
3) Star Wars

Por gentileza de Mail Soft, sorteamos los primeros cartuchos de estas listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indica en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre Miguel Manuel
Apellidos Barco Arbiol
Dirección Carretera Carmona, Parque Atlántico 4, 9º6
Teléfono — C.P. 41008
Ciudad Sevilla Provincia Sevilla
Consola Mega CD

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

Reloj digital "Jason" con 2 imágenes. (pila incluída)



P.V.P. 3.400

Reloj despertador



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



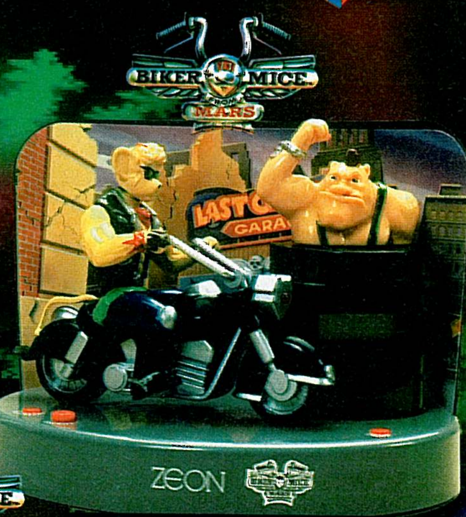
P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante.

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers.............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers ...................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King ..........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King ...............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE..APELLIDOS ....

DOMICILIO..LOCALIDAD........................PROVINCIA........................

CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)........................TELÉFONO........................

Forma de Pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________

❑ Contra reembolso

❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

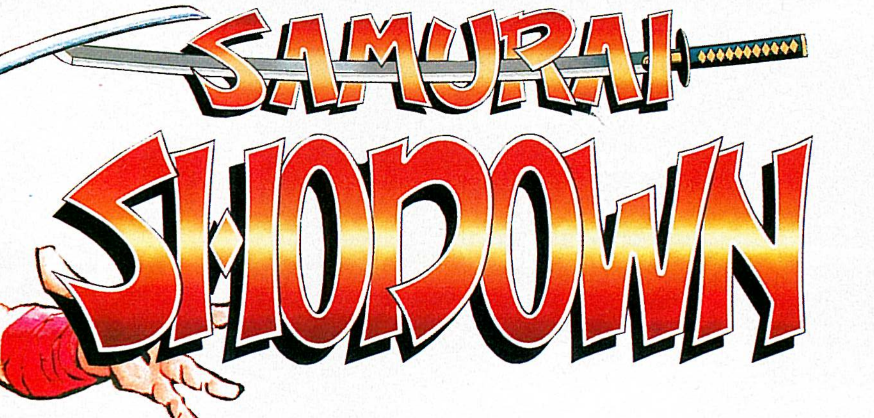
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

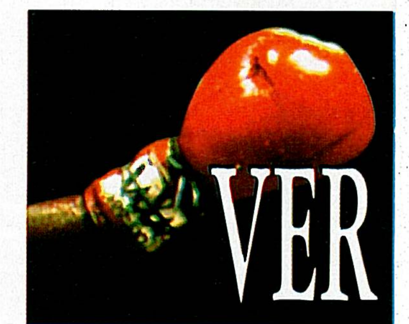
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

TS

MODO





No hay duda de que aquella recreativa llamada «Street Fighter II» ha revolucionado de forma definitiva el mundo de los videojuegos. Desde entonces, el número de cartuchos, programas de ordenador y arcades que plagiaban de manera más o menos descarada el argumento de "Gran torneo

Modo Versus • Modo Versus • Modo Versus

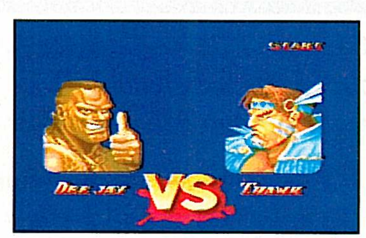
Opciones

«SSF II» presenta cinco variadas opciones de juego (Super, Tournament, Challenge, Versus y Group) contra las dos de «Samurai Shodown». También hay paliza en el número de luchadores: 16 "luchadores callejeros" contra 12"samurais".



Samurai Shodown

PUNTUACION: * * *



Super Street Fighter II

PUNTUACION: * * * *





Música

El aspecto sonoro quizá sea uno de los pocos en que "Samurai Shodown» es superior. Si bien en ninguno las melodías destacan por su belleza, los magníficos efectos sonoros de "Samurai..." inclinan definitivamente la balanza a su favor.

Samurai Shodown

PUNTUACION: * * * *

Super Street Fighter II

PUNTUACION: * *

Gráficos

Los luchadores de «Samurai Shodown» son más grandes, y quizá más cuidados en el aspecto gráfico. Los de SSF II están sin duda mejor animados, debido sobre todo al tamaño del cartucho (40 megas de este último frente a 24 para el Samurai). En cuestión de escenarios, la igualdad es manifiesta, con gran colorido para los dos contendientes. Ambos rozan un altísimo nivel, incluyendo algunos sprites animados que despertarán vuestra sonrisa.









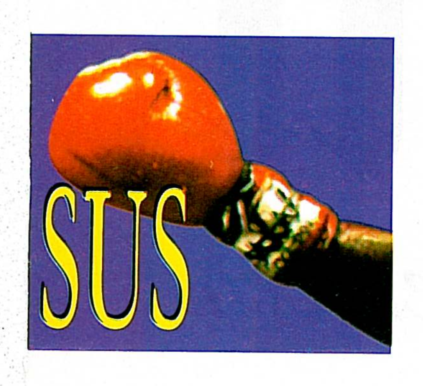
Samurai Shodown

PUNTUACION: * * * *

Super Street Fighter II

PUNTUACION: * * * *

VERSUS





de las artes marciales" alcanza un número realmente escandaloso. De entre los arcades imitadores, sin duda uno de los mejores fue «Samurai Shodown», producido por SNK, y que incluía algunas llamativas novedades. Hoy, intentaremos descubrir quién imitó a quién.

Jugabilidad

Realmente esto es lo que importa en cualquier cartucho, ¿verdad?. Y no es que «Samurai Shodown» no sea entretenido, ni mucho menos. Pero es que su competidor es probablemente el cartucho más adictivo en la historia del videojuego casero. En cuestión de movimiento, velocidad de respuesta a las órdenes del pad, entretenimiento y diversión, S SF II es sin duda, el rey de reyes.





Samurai Shodown
PUNTUACION: * * *

Super Street Fighter II
PUNTUACION: * * * * *

Merchandising

Quizá hemos sido un tanto injustos incluyendo este apartado, pero seguro que os gustará algo de todo el mundillo que se mueve alrededor de los juego. En relación a SF II podéis encontrar practicamente de todo: figurillas, máquinas pinball, tebeos o películas. Incluso tiras humorísticas. Samurai en cambio, no es muy popular, pero en Neo Geo CD está pegando muy, pero que muy fuerte.

Samurai Shodown
PUNTUACION: * * *

Super Street Fighter II
PUNTUACION: * * * * *

Conclusión

La conversión hecha por Takara de «Samurai Shodown» para Mega Drive merece verdaderamente la pena. Se trata de un juego bien hecho y sumamente entretenido. Además, muestra facetas desconicidas para SSFII: ítems, acompañantes animales (perro y aguila). Desgraciadamente, en el otro rincón se encontraba el juego de lucha por excelencia. Aunque debamos decir que el ganador "supuestamente" debería ser SSF II, la decisión es muy difícil, así que con los datos que aquí os ofrecemos vosotros tenéis la última palabra.









Samurai Shodown
PUNTUACION: * * * * ?

Super Street Fighter II
PUNTUACION: * * * * *

Soleil

El diario de un guerrero

¿Que quieres convertirte en héroe? Cuando yo era joven tenía esa misma aspiración. Sólo pensaba en el día en que recibiría la espada de mi padre y saldría por todo el reino a matar monstruos. De hecho me convertí en un gran héroe, aunque ahora no lo sabe nadie. ¿Que ya no hay monstruos? Eso ya lo sé, yo fui quien los sacó de este mundo. ¿Quieres que te cuente mi historia? Todavía recuerdo el día de mi 14 cumpleaños...

Por Sonia Herranz

Día 1

El mejor regalo para un héroe

Fue una preciosa fiesta de cumpleaños en la que mi madre me hizo entrega de la espada y el escudo de mi padre. Según la tradición, cuando un niño cumplía 14 años debía recibir una espada. Estaba tan contento que no podía esperar para salir y enseñarsela a todo el mundo. Pero por desgracia, yo no era el protagonista. En ese mismo momento el rey despedía a Luis que ya había conseguido las medallas del campo de entrenamiento de Rafresa y se había convertido en un héroe. Paco me recomendó presentarme ante el rey para informarle de mi mayoría de edad. Y así lo hice. Fui testigo de como el rey felicitaba a Luis y le entregaba la Espada Sacra, símbolo de los héroes. Cuando Luis salió yo me arrodillé ante mi rey, que me concedió acceso al campo de entrenamiento de Rafresa.

En el comedor del castillo un soldado me contó que en el valle de las Dalias había muchos monstruos con los que yo podría guerrear, pero me recomendó aprender primero a lanzar mi espada en Rafresa. Estaba decidido, iría a Rafresa cuanto antes. Con esta idea me encaminé al sur de la ciudad.



Día 2

El campo de Rafresa: Medalla de bronce y el dominio de la espada

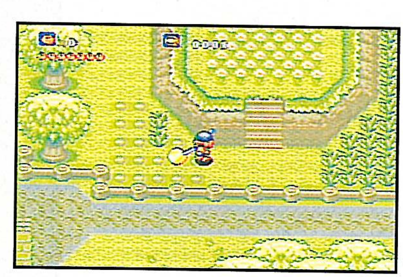
Al final del recorrido encontré el cofre que guardaba la medalla.

Al pulsar este interruptor el suelo se abrió y tuve que esquivar los agujeros de la tierra.

Tuve que romper los bloques de arena para pasar; debajo de algunos encontré trampas.

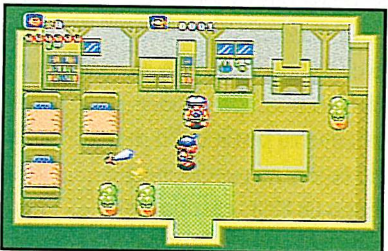
ista para principiantes
uy fácil
ualquiera puede hacerlo

No tuve ningún problema para entrar en Rafresa gracias a que el rey ya había mandado mensaje de mi llegada al guardián. Lo primero que hice fue ir a la casa del maestro para que me ensañara a lanzar la espada. Por desgracia me pedía 20 malines y no tenía ni una moneda en mi bolsa. "Bien, me dije, sé que hay dinero bajo la hierba, lo buscaré". Me dirijí a la pista de principiantes y en poco tiempo encontré los valiosos 20 malines. Con ellos en la bolsa volví a visitar al maestro que está vez sí me enseñó a lanzar la espada. Con un arma así, podría vencer a cualquiera. Sin pensármelo dos veces entré en el circuito de principiantes.



Mes a mes, estas páginas os mostrarán cómo llegar al final del mejor juego de rol en castellano: «Soleil».

Seguí las instrucciones de algunos carteles y pasé de largo una zona llena de monstruos donde lo único que podía ganar era un disgusto. No me resultó demasiado complicado concluirlo y, además, conservo un mapa en el que puedes ver todas las trampas. Nada más coger la Medalla de Bronce salí a los caminos del reino con la intención de probar la nueva habilidad de mi espada en los monstruos del Valle de las Dalias.



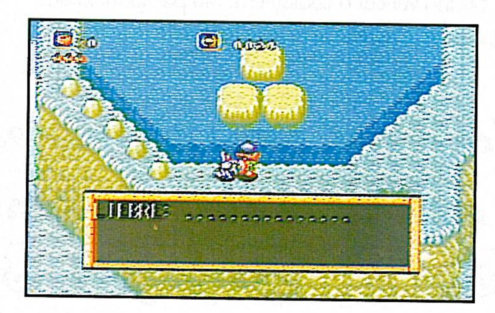
Día 3

En el valle de las Dalias

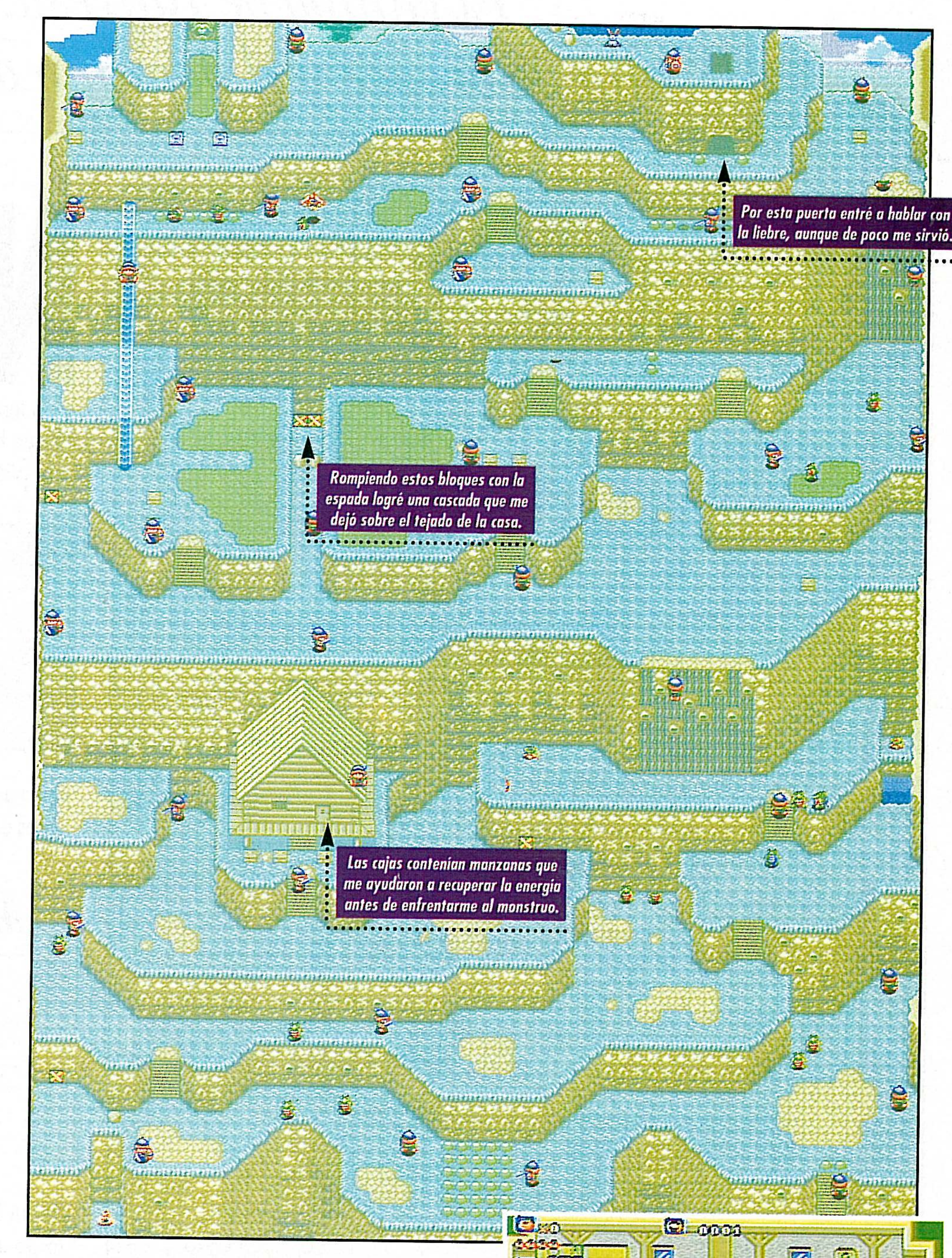
Sin saber saltar no podía completar los otros circuitos de entrenamineto. Sin embargo podía practicar mi nuevo arte de lanzar la espada en este valle donde, según me habían dicho, abundaban los monstruos. El lugar era de lo más pintoresco. Se componía de paredes de piedra por las que tenía que trepar y riachuelos taponados por rocas marcadas con cruces. Había monstruos, sí, pero pequeños y poco peligrosos. Al menos al principio.

Logré llegar a la cima, y encontré el conejo (en realidad una liebre) del que me había hablado el soldado. Ciertamente, me fue imposible charlar con él. Cuando ya no sabía qué hacer me fije en una zona (hacia la mitad del risco) desde la que llegaba a ver el techo de lo que parecía una casa. Sin embargo no había camino por el cual llegar. Un rápido estudio de la situación me permitió observar que uno de esos ríos ocultos iba a dar junto al extraño tejado. ¿Y si lo rompía y me dejaba resbalar por la corriente de agua?

Esta guía cuenta con un ayudante muy especial, el mismísimo protagonista de Soleil.



Así lo hice, cayendo de bruces sobre la casa. A la puerta había cuatro cajas y al romperlas descubrí que contenían manzanas, lo que me vino muy bien para recuperar parte de mi energía, anteriormente perdida. Ya recuperado entré en la casa y no puedes imaginar mi sorpresa cuando un Hombre-Lobo me salió al paso. Fue entonces cuando aprecié de verdad la habilidad que me había enseñado el maestro de la espada. El monstruo lanzó sobre mi un circulo que se iba ampliando, el truco consistió en colarme por los huecos y sacudirle con mi espada. Una vez muerta la criatura, una anciana salió de la chimenea y me informó de la existencia de una adivina que se había instalado en el paque de recreo al oeste de Soleil. No tenía nada mejor que hacer, así que armado de valor y lleno de coraje, decidi dirigir mis pasos hacia el susodicho parque.



Aunque la liebre no quería hablarme, pronto encontré la manera de probar mis facultades como guerrero: me enfrenté al Hombre-Lobo en la casa del acantilado. Para derrotarle sólo tuve que esquivar sus ataques circulares y, metiéndome en medio, golpearle con mi espada.

Día 4

El Parque de Recreo

No es que me pareciera muy digno de un futuro héroe visitar el parque de recreo de los pequeños, pero la anciana había picado mi curiosidad con lo de la adivina. Entré al parque por el camino al oeste de la iglesia. Dos niños que jugaban me vovieron a hablar de la adivina y, la verdad, no me fue muy difícil encontrarla, bastó con caminar hacia el sur hasta encontrar las tiendas de la feria. Por cierto, en una de las barracas





una sirena me ofreció la posibilidad de aumentar mis puntos de salud, pero no tenía el dinero suficiente para pagarla. Eso sí, cuando lo tuviera no dudaría en volver.

Voviendo al tema principal, visité a la adivina que me dijo cosas muy extrañas sobre mi futuro y cambiar el mundo. Hasta tiempo después no descubrí cuanta razón tenía.

Me vaticinó un cambio y después desapareció. Al salir de la tienda pude hablar con la flor de la puerta. Mi asombro aumentó cuando me dijo que podría hablar con todos los





animales. Terminó su plática avisándome de que la hechicera había vuelto a Iris. ¿Qué podía hacer ahora?



Día 5

Dos nuevas y maravillosas habilidades

Después de semejante revelación me sentí fatal por lo que opté por volver a casa. Por el camino algunas ideas fueron tomando forma en mi cabeza. Por ejemplo, entender a los animales me podía permitir hablar con la liebre de las Dalias. Imaginaos mi desesperación cuando descubrí que mi nueva habilidad también me había impuesto una limitación: no podía hablar con las personas.

Decidí no pensar más y hablar con cualquiera que me quisiera entender, como las gallinas. Una de ellas me comentó lo desconfiadas que eran las liebres y me recomendó llevarme algún animal conmigo que pudiera apoyarme. ¿Qué mejor compañía que mi perro Tintín? No necesité mucho para convencerle, al fin y al cabo eramos amigos desde hace mucho tiempo. Juntos nos dirigimos al Valle de las Dalias.

La aventura avanza, y los desafíos cada vez son mayores.

Con Tintín, ascendí todo el risco para hablar con la liebre. Al principio no estaba muy dispuesta a ayudarme, mas mi querido Tintín la convenció de que yo podía ser un buen amigo. La liebre dudó unos instantes para luego enseñarme una habilidad que jamas había soñado poseer y que me sería muy útil: el salto. Así, podría volver a Rafresa y completar el segundo circuito de entrenamiento o investigar Playa amapola y Margarita.

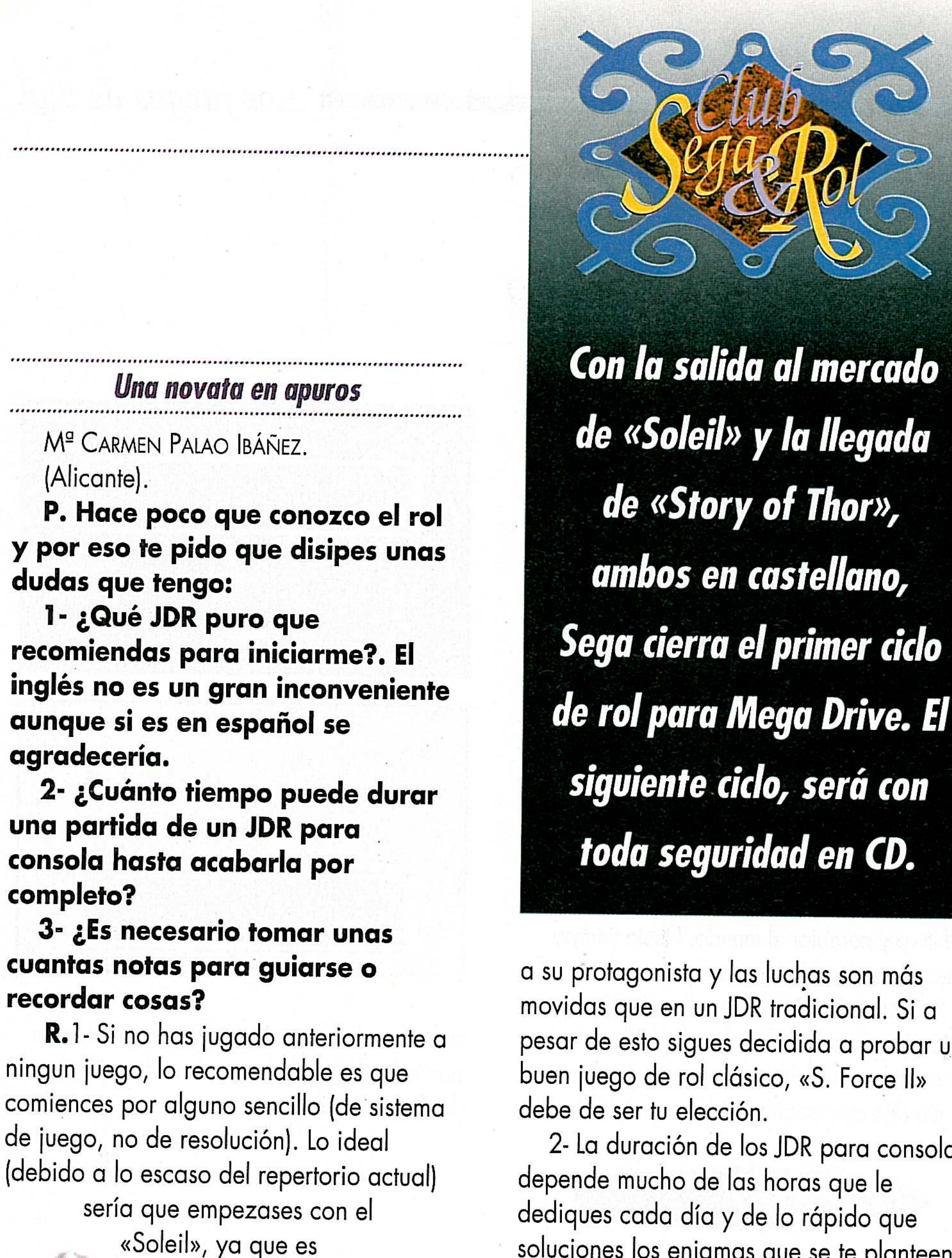








Continuará...



Con la salida al mercado de «Soleil» y la llegada de «Story of Thor», ambos en castellano, Sega cierra el primer ciclo de rol para Mega Drive. El siguiente ciclo, será con toda seguridad en CD.

Una novata en apuros

Mª Carmen Palao Ibáñez. (Alicante).

P. Hace poco que conozco el rol y por eso te pido que disipes unas dudas que tengo:

1- ¿Qué JDR puro que recomiendas para iniciarme?. El inglés no es un gran inconveniente aunque si es en español se agradecería.

2- ¿Cuánto tiempo puede durar una partida de un JDR para consola hasta acabarla por completo?

3- ¿Es necesario tomar unas cuantas notas para guiarse o recordar cosas?

R. 1- Si no has jugado anteriormente a ningun juego, lo recomendable es que comiences por alguno sencillo (de sistema de juego, no de resolución). Lo ideal (debido a lo escaso del repertorio actual) sería que empezases con el «Soleil», ya que es relativamente sencillo manejar a su protagonista y las luchas son más movidas que en un JDR tradicional. Si a pesar de esto sigues decidida a probar un buen juego de rol clásico, «S. Force II» debe de ser tu elección.

2- La duración de los JDR para consola depende mucho de las horas que le dediques cada día y de lo rápido que soluciones los enigmas que se te planteen, pero aun así, cada juego es un mundo (nunca mejor dicho). Por si te sirve de ayuda, yo he llegado a necesitar de varios meses para terminar algunos.

3- En principio es muy recomendable. Si existen laberintos o mapeados complejos, no hacer un mapa en papel te va a plantear muchos problemas.

Por otra parte, los juegos de rol-aventura están estructurados alrededor de pistas que te son ofrecidas mediante conversaciones. Si no apuntas algunos datos puedes llegar a un punto en el que te atasques y no puedas seguir.

Problemas Jurásicos

Asonia C.S. (Teruel).

P. Soy una fanática del rol y me gustaría hacerte unas preguntas:

1-¿Qué juego me recomendarías?

2-¿Cuál de estos 2 juegos es más auténtico: «Soleil» o «Story of Thor»?

3-¿Saldrá algún JDR para Mega CD en castellano?

4-¿Cuántos juegos hay traducidos para MD? ¿Cuáles son?

5- En el Jurassic Park de Mega CD ¿cómo puedo abrir la meleta que está al lado del bebé triceratops?

6- ¿Cómo puedo conseguir la tercera tarjeta?

R. 1- Recomendar juegos es algo complicado por dos razones: primero porque la oferta de juegos no es muy amplia y segundo porque los gustos de cada persona influyen mucho a la hora de elegir. Personalmente, «S. Force II» es el juego perfecto (hasta el momento) para los amantes del rol más clásico, aunque reconozco que el sistema de lucha puede no gustar a los aficionados a la acción.

2- Si por auténtico te refieres a lo parecido que resulta con los cánones de un juego de rol tradicional, la respuesta es que ninguno lo es. Ambos juegos son buenos juegos de aventuras y por tanto no son buenos ejemplos de juego de rol puro.

3- Me temo que el castellano y el rol compacto andan cada uno por su lado. Si te sirve de consuelo en estas mismas páginas puedes echar un vistazo a la versión CD que ha programado Sega del «Shining Force».

4- Cuando leas estas páginas únicamente habrá en las tiendas un par de juegos traducidos. Uno será el famoso «Solei»l y el otro el recien llegado «Story of Thor».

5- Para abrir la maleta necesitarás una palanca que se encuentra en el Jeep. Si quieres cogerla primero vas a tener que



¿Violento yo? Eso no me lo dice Ud. en la calle

El tiempo pasa rápido y aquí estoy de nuevo, frente a estos pergaminos en blanco siempre dispuesto a volcar mi opinión por si le interesa a alguien. Yo realmente había hecho propósito de enmienda y no volver a tratar temas como el que hoy pienso abarcar, pero las noticias llegadas hasta mi alcázar me obligan a ello. Quiero que quede claro que no disfruto haciéndolo ni saco ningún provecho de ello. Creo que la confianza depositada en mí por vosotros y por esta publicación me compromete a hacerlo. Pues bien, en lo últimos días, mensajeros elfos me han comunicado que gente sabia de lo que se ha dado en llamar "el mundo civilizado", pasa su tiempo sacando a la luz estudios, estadísticas (por fin he logrado descubrir el significado de tan esquiva palabra y el resultado me ha dejado casi como estaba; consultando a expertos he podido saber que a fin de cuentas no son más que números que según quien los mire cambian de significado.
≠Por menos he visto quemar a gente en la hoguera!), etc, en los que se afirma que los videojuegos son esencialmente violentos y que por tanto generan violencia en quienes los usan. ¿...? No llego a entender a quien sostiene estas tesis mientras afila su espada para descargarla sobre el primer jinete que se encuentra en una aglomeración de carruajes o a quien disfruta viendo "inocentes escenas" de la vida de un héroe de pacotilla (ya me gustaría a mí verle luchar frente al Tanus el dragón rojo..) de nombre Rombo o Prisma a algo así. No seamos ciegos. La violencia nos rodea por todas partes. Desde pequeños se nos educa en la creencia de que hay que pisar o ser pisado. No echemos la culpa a los videojuegos... Echémonos la culpa nosotros.

Por Sir Archibald Bradley

hacer que caiga del vehículo.Esto lo conseguirás provocando primero al triceratops para que te siga y esquivándole en el último momento.

6- La 3ª tarjeta se halla en la cueva de los Raptores y para cogerla tienes que hacer que suba el nivel del agua. Te recomiendo que pruebes con unas cuantas piedras...

Personajes ocultos

STURM BRIGHTBLADE. (Logroño).

P. Tengo algunos problemas en el templo del desierto de Camelia en el juego «Soleil». He subido al tercer piso y allí hablo con un hombre que me dice: "Busca atentamente donde no hay sombras...Mi hija... Por favor".

No consigo entender a qué se refiere. ¿Qué debo de hacer?.

R. 1- La clave de todo se encuentra en el laberinto que te impide avanzar. Si te fijas bien verás que todas las piedras reflejan una sombra. Todas menos unas pocas. Si intentas atravesar por ese lugar te sorprenderás viendo como cruzas sin problemas.

El primogénito de la saga S. Force

Rubén Angulo Serrano.
(Getafe. Madrid).

Hola, me llamo Rubén y te voy a plantear una serie de dudas sobre el «Shining Force I» de MD :

1-En las instrucciones dice que hay más de 25 personajes, pero sólo he logrado encontrar 20. ¿Dónde pueden estar los demás?.

2-¿Cómo puedes defenderte, atacar dos veces y todo eso?

3-En el «Soleil» ¿qué debo de hacer después de que te abandona la oruga en el último piso de la torre de Babel?

4-El en «S. F. I» ¿Cómo puede aprender Arthur las magias Blaze, Freeze y Bolt?.

R. 1- Realmente, el número de personajes "reclutables" en el «S.F. I» es de 26, pero las posibilidades de tener a todos son escasas. Muchos suelen aparecer por lugares que ya has recorrido hasta la saciedad y sólo se unen a tí si has seguido al pie de la letra una serie de acciones. No debe inquietarte este punto ya que veo que tienes una estupenda fuerza entre tus filas.

2- «S. F.» es a fin de cuentas un juego de tablero pasado a formato electrónico. Por esto las acciones que citas son totalmente aleatorias, del mismo modo que en un juego de mesa una tirada de dados depende únicamente de azar.

3- Según la información que me das no puedo estar seguro de tu situación exacta, pero voy a intentar solucionar tu problema. Si te refieres a la habitación en la que se hayan varios agujeros en el suelo del piso y no paras de resbalar, la mejor manera de pasar esa zona es atravesarla por la parte superior manteniendo apretado ARRIBA en el pad de control.

4- En términos generales, la mejor manera de dotar a un mago de hechizos más potentes es subir su nivel promocionándolo.


Enrique Velasco. Madrid.
Antonio Tebar. Albacete.

Desgraciadamente, el espacio disponible para esta sección no me permite contestar todas las cartas ni publicar todos los dibujos que me llegan, pero quiero agradeceros sinceramente vuestra colaboración.

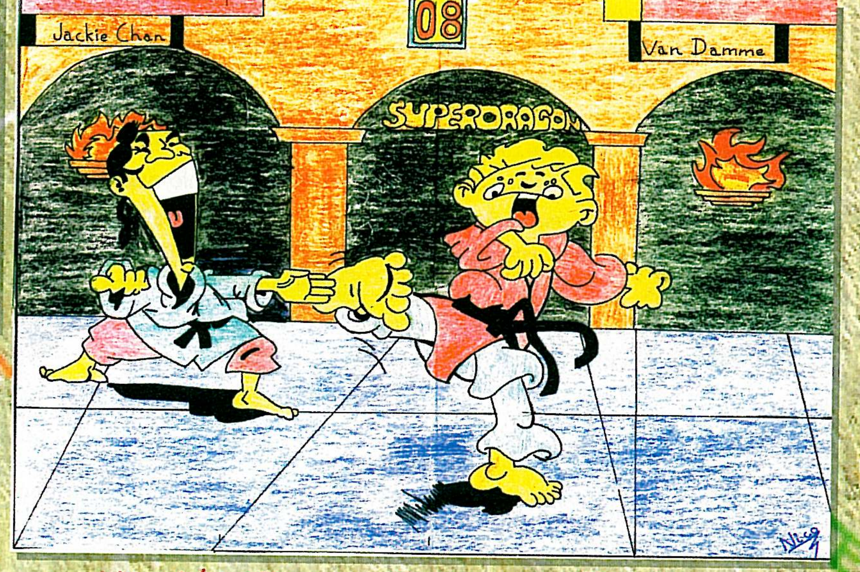

Alberto García. Madrid.



Poco a poco se acerca Semana Santa, y con ella la oportunidad de disfrutar de unas pequeñas minivacaciones. Ya sabéis, tiempo libre, aburrimiento, etc. TodoSega tiene el remedio: una estupenda bola puzzle. Además, es un premio fácil de conseguir: basta con enviar un dibujo acompañado de vuestros datos y edad a la dirección abajo indicada. El mejor del mes, además de nuestro reconocimiento, se llevará una estupenda bolsa deportiva que hará las envidias de sus compañeros. Remitid vuestros dibujos a: Hobby Press S.A. TODOSEGA. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). No os olvidéis de indicar en el sobre: GRAFFITI.



Diego Montenegro (Punta Alta, Argentina)



Nicolás Guerra Carmona (Badajoz)



Mª de los Angeles Rojo (Elche, Alicante)



Josué Escanilla Beato (Salamanca)



Raúl Calvo Crespo (Zamora)



No hay nada como tomarse con buen humor nuestros pequeños "errores". Y es la razón por la cual Juan Maües Montoro se lleva la bolsa deportiva regalo de La Pincelada del mes.

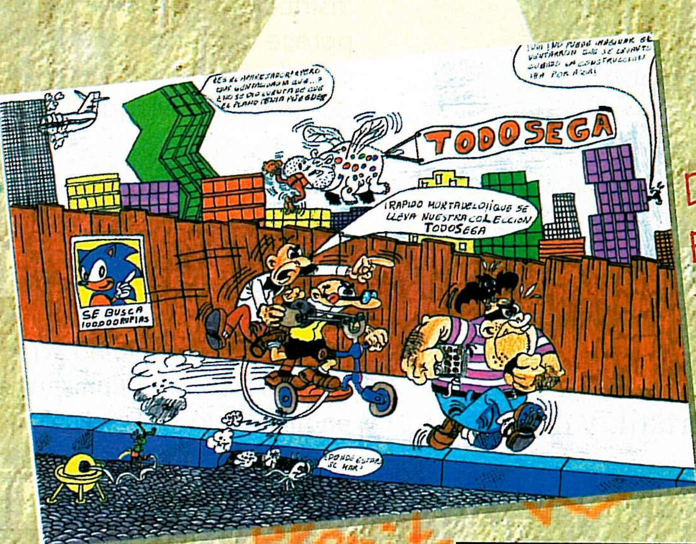


Juan Maües Montoro (Vallencia)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



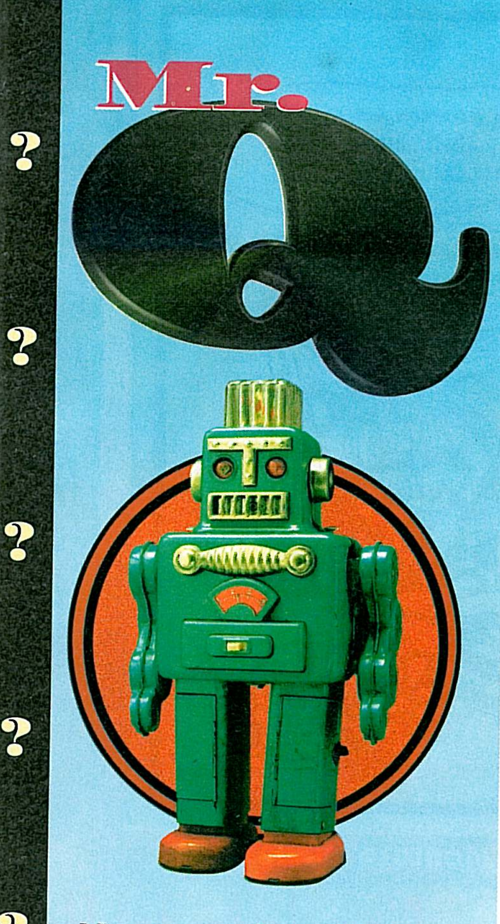
Elena Buzón Sarmiento (Cádiz)



David Fernández Ruiz (Madrid)

Esta es la bola puzzle (o puzzle ball, como gustéis) que TodoSega os regala por participar con vuestros dibujos en esta sección, pero es importante que indiquéis vuestra edad.





Nuestro amigo sabe de todo, pero especialmente, le encanta que le preguntéis sobre las nuevas máquinas de Sega, y de la Master, y de los nuevos lanzamientos de lucha, y de los juegos para la portátil, y de los títulos que saldrán traducidos, y de cómo funcionan las distribuidoras, y de ... Bueno, ¡de todo!

La agonía de la Master

Hola Mr.Q. Tengo una MS y mis preguntas son las siguientes:

P. *¿Cuánto crees que durará la Master en el mercado? ¿Cuánto vale el adaptador para Master en Mega Drive?*
R. Dependerá del soporte que le den los programadores, pero me temo que está muerta. El adaptador cuesta alrededor de 5.000 ptas.

P. *¿Si me comprara otra consola mejor cuál debería ser: MD o Saturn? Es por saber si va a durar mucho más la MD?*
R. Mega Drive es una buena inversión, teniendo en cuenta que luego la puedes ampliar con Mega CD y MD 32X. Ahora, todo el conjunto te va a costar tanto como una Saturn.

P. *¿Podrías decirme el password de la fase nº 200 del Bubble Bobble de Master System?*
R. Te puedo dar un truco para seleccionar nivel: introduce el código 3V35NLLE en la pantalla de password.

Eduardo J. Barreiro García, Cartágena (Murcia).

Múltiples preguntas

Hola Mr.Q ¿Que tal? Tengo algunas duda a ver si me las puedes Resolver.

P. *¿Para cuándo el Blood Shot de Mega Drive?*
R. Ha habido cambio de distribuidor para este catucho, pero parece que finalmente saldrá en el mes de abril para Mega Drive y posiblemente Mega CD.

P. *¿Y Stargate, X-Men 2, Batman & Robin, Weaponlord y The Punisher?*
R. Stargate sale ya, Batman & Robin se ha retrasado a Mayo y X-Men 2 parece que no va a saliir en nuestro país. The Punisher estará en un mes en la calle, pero de Weaponlord, su fecha está aún por confirmar.

P. *¿Saldrá el Sega Channel en España? ¿Cuándo?*
R. El canal de entretenimiento Sega funciona vía cable, por lo que hasta que este sistema no llegue aquí, no habrá Sega Channel.

P. *¿Sacarán algún aparato para ver juegos de Game Gear en Mega Drive?*
R. Puede que sí, puede que no, lo más seguro es quien sabe. Bromas aparte, el 90 por ciento de los juegos que salen para la portátil ven la luz en 16 bits, así que no entiendo para qué quieres otro aparato nuevo.

P. *¿Qué hay de las gafas de realidad virtual para Mega Drive?*
R. Fue un proyecto que se aparto por falta de tecnología y costo de producción, pero debido a la evolución habida actualmente en pantallas LCD en color y su bajada de precio, parece que Sega Japón piensa retomar el invento.

P. *¿Saldrá algún juego más de coches o motos para MD 32X?*
R. Sí, se rumorea que Electronic Arts está preparando alguna conversión de sus archiconocidos títulos de carreras de Mega Drive. Pero si te refieres a Daytona, olvídate, no parece que salga.

José Manuel Redondo Muñoz, Valencia

Diferencias entre sistemas Sega

Hola amigos:

Me llamo Enrique de la Rosa Fdez-Serrano y tengo 3 hermanos mas que nos gustan mucho los video juegos y las video-consolas,

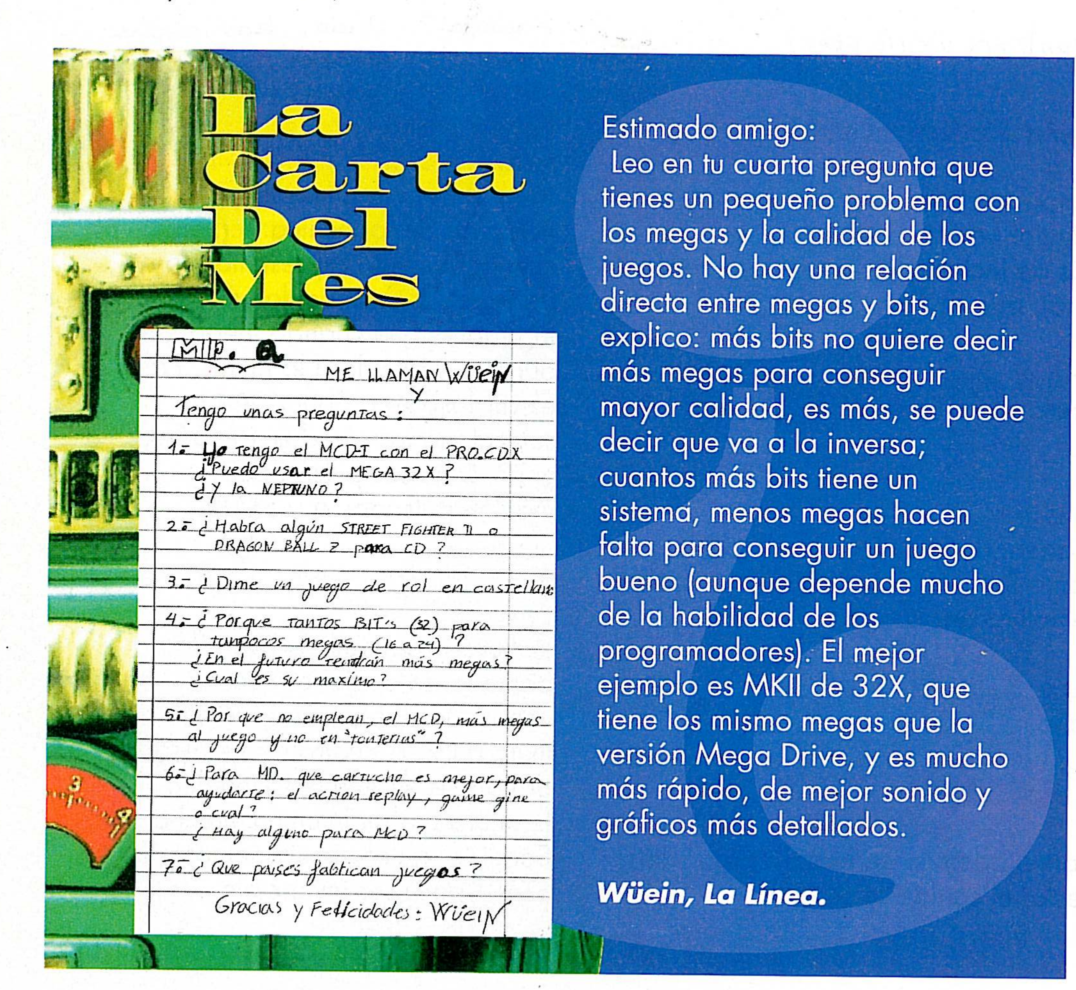
P. *¿Qué diferencias hay entre MCD y MCDII? ¿Valen los mismos juegos en ambas?*
R. A nivel ténico no, sólo son a nivel de diseño. Los valen para ambas.

P. *Con la llegada de MD 32X, Neptuno y Saturno, ¿qué ocurrirá con la MD? ¿desaparecerá o todavía tiene que instalarse mejor el sistema de 32 bits o 64 bits para que MD se deje de vender?*
R. MD seguirá estando ahí, a pesar de la sucesiva llegada de nuevas consolas. Ten en cuenta que los juegos de 16 bits necesitarán de ella.

P. *¿Es verdad lo de la copiadora de juegos que funcionacon un cartucho vacio y que hace copias del juego que quieras?*
R. Sí, por una cuestión de costes y de practicidad (son más baratos y más fáciles de usar que las memorias EPROM). Se utilizan a nivel de prensa para enviar los cartuchos de evaluación y a nivel de programación para probar los juegos.

P. *¿Cuál es la cantidad máxima de megas que puede usar un cartucho de MD?*
R. Hasta ahora, el máximo han sido los 40 megas de SSFII, pero quién sabe lo que nos puede deparar el futuro.

Enrique de la Rosa, Valladolid.



La Carta Del Mes

Mr. Q

ME LLAMAN WÜEIN Y

Tengo unas preguntas:

1.- Yo tengo el MCD-I con el PRO.CDX ¿Puedo usar el MEGA 32X? ¿Y la NEPTUNO?

2.- ¿Habra algún STREET FIGHTER II o DRAGON BALL Z para CD?

3.- ¿Dime un juego de rol en castellano?

4.- ¿Porque tantos BIT's (32) para tampocos megas (16 a 24)? ¿En el futuro tendrán más megas? ¿Cual es su maximo?

5.- ¿Por que no emplean, el MCD, más megas al juego y no en "tonterias"?

6.- ¿Para MD. que cartucho es mejor, para ayudarte: el action replay, game gine o cual? ¿Hay alguno para MCD?

7.- ¿Que paises fabrican juegos?

Gracias y Felicidades: Wüein

Estimado amigo:
Leo en tu cuarta pregunta que tienes un pequeño problema con los megas y la calidad de los juegos. No hay una relación directa entre megas y bits, me explico: más bits no quiere decir más megas para conseguir mayor calidad, es más, se puede decir que va a la inversa; cuantos más bits tiene un sistema, menos megas hacen falta para conseguir un juego bueno (aunque depende mucho de la habilidad de los programadores). El mejor ejemplo es MKII de 32X, que tiene los mismo megas que la versión Mega Drive, y es mucho más rápido, de mejor sonido y gráficos más detallados.

Wüein, La Línea.

Hablando sobre el Multimedia

¿Qué tal estás Mr. Q?
Me acabo de comprar una Mega Drive y ya tengo unas

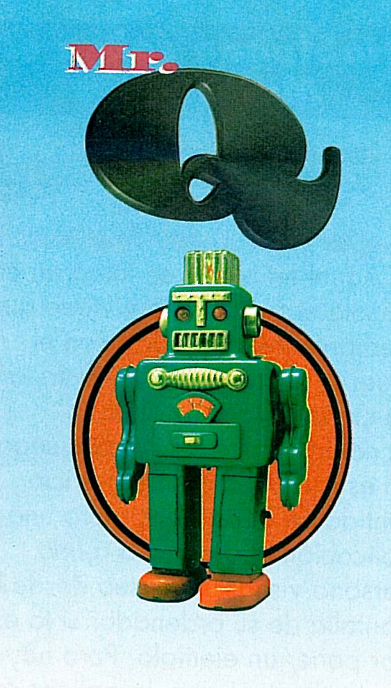
P. *¿Qué es un sistema Multimedia?*
R. Aquél en el que se integran en un solo equipo audio y vídeo que, mediante interactividad con el usuario, permiten a éste disfrutar de ciertos aspectos de la tecnología informática. Un juego no es Multimedia en el estricto sentido de la palabra, pero una aplicación que permita a una persona visitar un museo desde la pantalla de su ordenador sí lo es, por poner un ejemplo. Pero hay ciertas limitaciones, la aplicación no debe ser lineal, porque estaríamos ante una película interactiva, como ocurre con todos los juegos que hemos visto en Mega CD y que muestran vídeo digitalizado.

P. *¿A qué es debido que un juego se pueda estropear si se saca de la consola estando encendido?*
R. Por una cuestión tan sencilla como esta: se alteran las direcciones de control de programación y el cartucho queda inutilizado.

P. *¿Cuál es el mejor juego de plataformas para Mega Drive?*
R. Me quedo con Earthworm Jim, pero El Rey León no está nada mal, sin embargo, la lombriz me parece muy graciosa y además es un juego súper entretenido.

P. *¿Puedes dar una puntuación a cada uno de estos cartuchos: Dynamite Headdy, Earthworm Jim, Mickey Mania y Streets of Rage 3?*
R. Podríamos hablar de un 95 para Headdy y Earthworm Jim; 93 para el ratón Disney y 87 para SOR 3 (los beat'em up han tenido épocas mejores).

José Manuel González Pérez, Ciudad Real.



¿Me compro el Samurai?

Ve recargando tus baterías para responder a mis preguntas:

P. *¿Vale la pena comprarse Samurai Shodown teniendo Super Street Fighter II?*
R. Sí, aunque en origen sean juegos de lucha, cada uno tiene sus peculiaridades, lo que puede incitar a comprarlos por sus diferencias.

P. *¿Son verdad los rumores sobre un Street Fighter III?*
R. Me atrevo a decirte que sí, a pesar de no haber una confirmación oficial por parte de Capcom.

P. *Enúmerame de mejor a peor los siguientes juegos: El Rey León, Ristar, Samurai Shodown, Super Street Fighter y The Adventures of Batman & Robin.*
R. Primero Batman & Robin, después: El Rey León, Super Street Fighter II, Ristar y Samurai Shodown.

P. *¿Hay algún truco más para pasar de fase en el Rey León además del que publicastéis?*
R. No, el único que funciona es: dentro del menú Opciones pulsa Derecha, A, A, B y Start.

Juan Luis Sánchez.

Juegos de lucha para CD

GRACIAS POR TODO MR. Q ¡ERES UN TIO GUAY!

P. *¿Qué te parecen Road Rash 3, Samurai Shodown y Fatal Fury Special para Mega CD?*
R. Road Rash no es precisamente compacto de mi devoción, pero habrá a quien le guste. Fatal Fury Special no está nada mal, tiene 16 luchadores y muchas magias, además de incluir todo lo que deslumbró en otros formatos. En cuanto a Samurai, aún no lo he visto.

P. *¿Saldrá la segunda parte de Dragon Ball Z para Sega?*
R. Aún no ha visto la luz en Japón, pero corre el rumor de que tardará poco en salir.

P. *¿Qué juegos de rol más habrá en castellano?*
R. Además de los ya conocidos, llegarán Phantasy Star IV y Light Crusader (anteriormente conocido como Relayer). Hay algunos más en la recamara, pero es demasiado prematuro dar sus nombres.

P. *¿Cuándo sacarán Earthworm Jim para Game Gear?*
R. A partir del mes de Julio de este año.

P. *Tengo el Mega CD y el 32X, ¿qué cualidades tiene el MCD teniendo al lado los 32 bits?*
R. Gana en cuanto a número de colores, además de poder cargar más rápidamente los juegos. Y, por supuesto, el sonido mejora.

Xabier, Orduña.

Trucos para los antiguos

¿qué tal? Verás, tras superar toda clase de consejos y comentarios

P. *¿Por qué se ralentiza tanto la acción en el modo dos jugadores de Sonic 2? ¿Cómo puedo elegir fase?*
R. Cosas de la técnica: ten en cuenta que está representando en pantalla los mismos datos a dos jugadores que cuando juega uno, aunque reducido a la mitad. Para elegir fase ve a Sound Test y selecciona los sonidos 19, 65, 09 y 17. Después pulsa RESET y mantén pulsados A y START.

P. *¿Algún truco para Ghouls'N'Gosts?*
R. Para invencibilidad ve a la pantalla de opciones cuatro veces. Después, en la pantalla de título pulsa A cuatro veces, Arriba dos veces, Izquierda, Derecha, Izquierda y finalmente Derecha. Seguido, pulsa simultáneamente B y START para ser invencible.

La Abuela Supersónica, Málaga

Turno para Master System

¿Qué tal te va, Mister Q?. ¿Se te han fundido ya los circuitos?. Si es así, ponte una nueva para que puedas contestarme a estas preguntas:

P. *¿Qué pasa con todos esos juegos de Master que se supone iban a salir?*
R. Las compañías atrasan sus lanzamientos sin contemplaciones, dejando mis anuncios en el aire.

P. *¿Qué juegos van a salir en breve para Game Gear?*
R. Stargate, Itchy & Scratchy, Markos Magic, Tempo Jr, Super Columns, Batman & Robin, Striker.

P. *¿Qué tal es el Master Gear? ¿Merece la pena comprárselo?*
R. Sí tienes juegos de Master está muy bien, te los puedes llevar a todas partes. Lo encontrarás en cualquier tienda de videojuegos.

P. *¿Mola el Sonic Chaos de Master?*
R. Como todos los Sonic, sí.

Adrián Castellano Martín, Leganés, (Madrid).

¿Un Akuma en Mega Drive?

- Hola Mr. Q, ¿cómo te vá? Me llamo Jose y tengo una Mega Drive, una Master System II y unas cuantas dudas que me gustaría que me respondieras:

P. *¿Es verdad que en Super Street Fighter II hay un luchador secreto llamado Akuma?*
R. Sí, pero formaba parte de lo luchadores de la recreativa, en la versión Mega Drive no está presente (salvo trucos que digan lo contrario).

P. *¿Qué juego me recomiendas, Ristar o Mickey Mania?*
R. Personalmente me gusta más Ristar, es más dulce y coqueto, y técnicamente sorprende mucho. Aunque también es cierto que Mickey Mania está también a un buen nivel.

P. *¿Es verdad que el Action Replay daña los juegos?*
R. No, no es cierto. Actua de intermediario entre la consola y el cartucho para modificar los parámetros de juego, pero no daña de ninguna forma al cartucho. Mi compañero el mapero lo utiliza habitualmente, y aún no ha estropeado ni una consola

P. *El convertidor de Mega Drive para usar cartuchos de Master System II, ¿da más gráficos a los juegos o se ve igual?*
R. Se ve exactamente igual que si el cartucho estuviera conectado a una Master, así que realmente no hay diferencia.

José Manuel Guerrero Avila, Jerez de la Frontera, Cádiz.

Evolución de la Game Gear

Hola Mr. Q. ¿Como te vá?
-Te escribo por que tengo unas dudas y te

P. *¿Cuándo saldrá la Game Gear de 16 bits?*
R. Su salida al mercado ha quedado pospuesta, por lo menos en nuestro país, por el alto coste que supondría su comercialización (se hablaba de que costaría unas 20.000 ptas debido al precio de la pantalla LCD en color que iba a equipar).

P. *¿Qué ventajas y desventajas tiene la GG actual?*
R. Una desventaja: su alto consumo de pilas; creo que el resto de sus características son excelentes: portabilidad, calidad de la pantalla, manejo, etc.

P. *¿Cómo será la nueva GG? ¿Será más grande y con más botones?*
R. No te puedo decir nada porque al haberse desestimado su lanzamiento aquí, actualmente conozco muy pocas cosas de ella.

Juan Carlos Traba, Finisterre (La Coruña).

Jurassic Park para todos

Soy un viciata llamado Pancho, me gusta mucho esta revista y sobretodo este apartado. Bueno te escribo para queme

P. *¿Qué diferencias hay entre los dos Jurassic de Mega Drive? ¿Y con el de Mega CD? ¿Cuál de ellos es mejor?*
R. Los dos de 16 bits sólo cambian entre sí en el apartado gráfico y en las fases. En cuanto a jugabilidad son muy parecidos. El de MCD es una especie de aventura gráfica, que yo recomiendo por encima de todo, además, está traducido a nuestro idioma, tanto a nivel voces como textos de pantalla.

P. *De todos los juegos de Mega Drive, ¿cuál me recomiendas? ¿Cuándo llegará NBA Jam de MCD?*
R. Me quedo con Virtua Racing, Soleil y Earthworm Jim. NBA Jam CD tiene que estar ya en la calle.

P. *¿Saldrá El Rey León para MCD? ¿Y Sonic & Knuckles, Sonic 3 y Mortal Kombat II?*
R. De los Sonic, olvídate, ya vimos uno, bastante bueno, en CD. Para los otros, te ofrezco parecida respuesta: no creo que salgan.

Pancho, El Perello (Valencia).

EL REY LEON

3ª Parte

La aventura de Simba llega a su fin. Ha salido airoso de todos los peligros de la selva, y ahora es su oportunidad para reclamar lo que le pertenece: el trono. He aquí la tercera y última parte de esta útil guía de juego.

Por José Antonio Gallego

Fase 8: Be Prepared



En esta caverna volcánica abundan los peligros. Por poner un ejemplo, estas gotitas de lava, aunque pequeñas, pueden mermar tu energía de una manera más bien considerable.



Si bien te las tendrás que ver con numerosas hienas y murciélagos, es fundamental sincronizar tus saltos sobre los geiseres de lava para no resultar abrasado. Espera a que se calmen, y entonces hábilmente, salta.



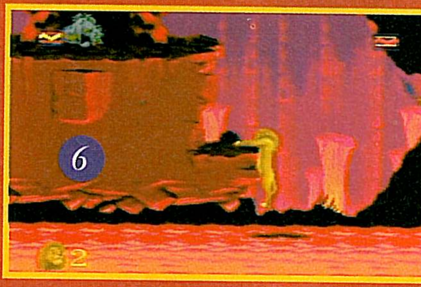
Muchas han sido las llamadas que entre sollozos nos contaban que no podían pasar de aquí. El truco consiste en lanzar zarpazos contra las estalactitas del techo de manera que al caer rompan el suelo. Para ello debe subir a los geiseres, teniendo muy en cuenta que si permanecesallí más de unos segundos perecerás abrasado.



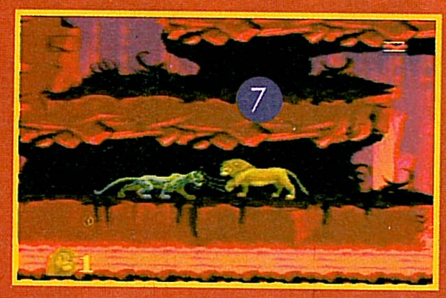
Si derribas la estalactita de la derecha conseguirás una vida extra, un ítem de vida y otro para acceder al nivel de bonus. Por la de la izquierda, un punto de continuación, así que tú decides.



Durante el viaje sobre la lava, evita que los murciélagos te empujen fuera de la exigua plataforma, o ya sabes lo que te pasará: ¡palmatoria en el vacio de la gruta!



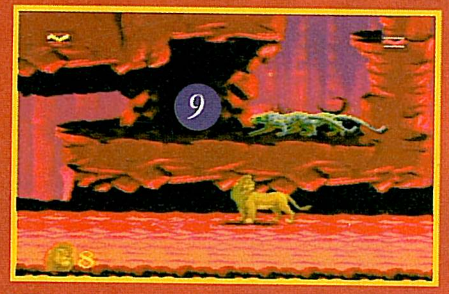
Al llegar a esta plataforma, evita enredarte en rencillas con las hienas. Salta sobre ellas y cruza rápido al otro lado para montar de nuevo sobre tu barquita de la lava. Si llegas tarde...



En la siguiente plataforma, una roca te meterá el miedo en el cuerpo. Corre a toda velocidad y no te alcanzará. La hiena que está a continuación pronto sabrá lo que es bueno.



A continuación escala estos salientes con sumo cuidado. Estudia bien dónde puedes agarrarte y dónde no, y llegarás a una nueva y utilísima plataforma volante.



Vaya, estas tres hienas pronto van a saber porqué me llaman el rey de la selva.



A continuación se encuentra este punto de continuación (toma redundancia). Asegúraté bien de activarlo, pues probablemente tengas necesidad de él en el futuro.



Sitúate sobre el primero de los cráteres, y cuando notes que la lava burbujea, salta rápido al siguiente, o las rocas del techo te destrozarán. Repite la operación con los otros cuatro cráteres hasta que caiga una plataforma de piedra. Sube a ella y te llevará a la siguiente fase.

Fase 9: Simba´s Return



Ante este grave dilema, te aconsejamos que escojas el túnel de la derecha.



Aparecerás aquí. Salta sobre la hiena y cárgatela, procurando recibir el menor daño posible.



Luego ve hacia la derecha y déjate caer hasta este túnel, que deberás atravesar.



Aparecerás enfrente mismo de una hiena. Atízala y salta sobre las plataformas de la izquierda.



Una vez llegues a la cima, ve hacia la derecha y déjate caer hasta este túnel, después métete por él.



Aparecerás en este inhóspito lugar. Déjate caer, sin más.



Cárgate a la hiena, sigue hacia la derecha y haz lo mismo con su amiga. Una vez hecho, ve al túneld de arriba a la izquierda y métete por él.



Aparecerás en este otro lugar, con tres hienas dispuestas a darte una bienvenida muy especial.



Tras dar a esta hiena el mismo tratamiento que a sus hermanas, recoge el ítem de energía.



A continuación dirígete al túnel de abajo a la derecha y prepárate para los desafíos finales.



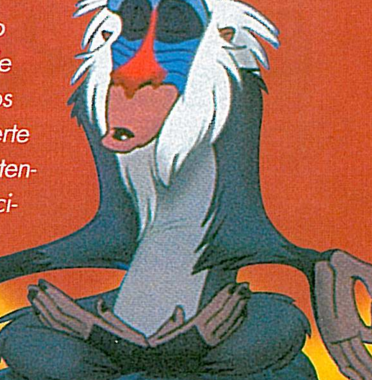
Aparecerás frente a dos hienas, mantente a la distancia adecuada para que puedas golpearlas pero ellas a tí no.



¿Ya te has deshecho de ellas?. Pues trepa y atraviesa el túnel situado más a la izquierda.



Partido de la jornada: El Rey León contra las cinco hienas más pesadas de la sabana. Hay un ítem de energía en mitad de la pantalla, y estamos seguros de que acabarás necesitándolo. Y no es por ponerte nervioso, pero te advertimos que como te venzan tendrás que que recorrerte toda la fase desde el principio, así que ya puedes espabilar.



Fase 10: Pride Rock



Por fin comienza la batalla definitiva. Scar entra en escena dispuesto para un combate que se prevé igualado.



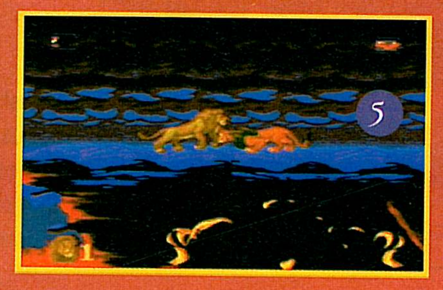
La táctica idónea es no dejar que se aleje, pues sus saltos son mortales, y golpearle continuamente en su cabezota. Tras un buen repaso huirá.



En la persecución deberás atravesar barrancos insondables, plataformas en llamas, hienas rabiosas... Tan emocionante como la película.



Finalmente balancéate sobre estas intrincadas poleas para enfrentarte a Scar por segunda vez.



El villano ha vuelto, y parece que quiere más. Repite la táctica del primer combate , y en pocos minutos le verás correr a toda velocidad.



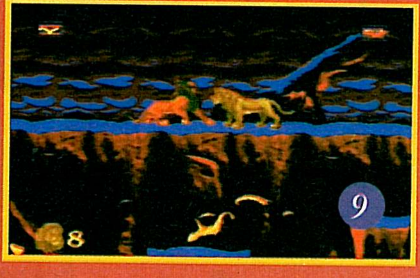
Trepa por estos escalones para recoger un oportuno ítem de energía, que seguro te sacará del atasco.



Continúa hacia la derecha, saltando, balanceándote sobre la muerte, desafiando a numerosas hienas y esquivando el fuego, hasta llegar aquí.



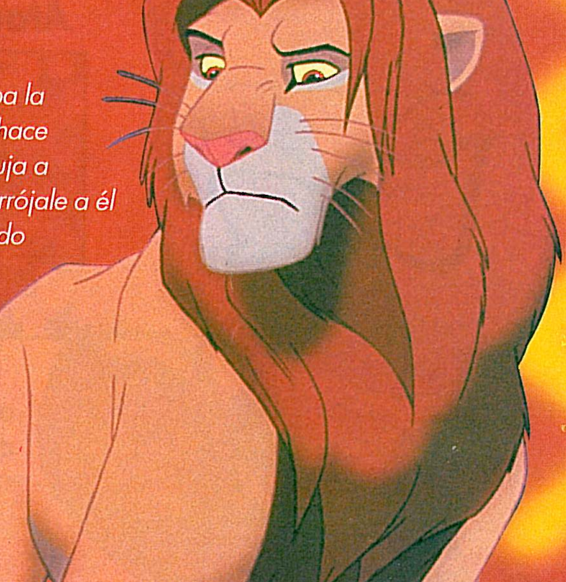
Pasa a toda velocidad sobre estas plataformas, pues a los pocos segundos de que las pises se incendiarán como por arte de magia. Tras ellas, el enfrentamiento final con Scar.

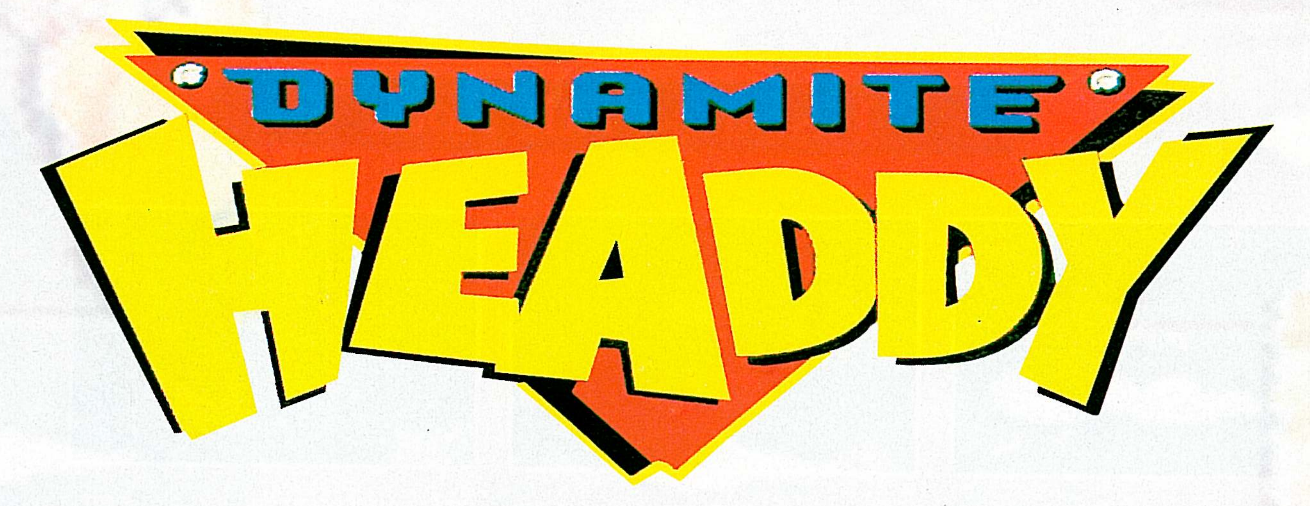


Inicialmente orienta el combate como los dos anteriores. No te separes de él y aráñale sin piedad hasta que comience a jadear.



¿Recuerdas cómo terminaba la película?. Pues el juego lo hace de la misma manera. Empuja a Scar hacia el barranco y arrójale a él como si de un Kleenex usado se tratase. De esta curiosa y divertida manera el Rey vuelve a ser León, y el León Rey.





La cabeza loca de Sega ofrece un juego a la altura de sus circunstancias, loco. Así que hemos decidido echaros un cable y ofreceros la solución para este cabezón juego, que dividiremos en dos entregas. Este mes, la solución para las primeras fases.

Por José Antonio Gallego

DYNAMITE HEADDY - MEGA DRIVE

Fase 1



Introducción

En esta fase sólo hay un Punto Secreto de Bonus, y para conseguirlo deberás acabar con este robot andarín antes de alcanzar el final del nivel. Sitúate bajo él y golpéale continuamente hacia arriba mientras corres.

Ataque del Gato (I)



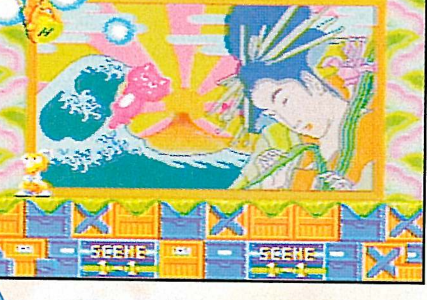
Este gato pretende ponerle las cosas difíciles a Headdy. Mientras concentra su poder aléjate de él todo lo que puedas, pues en estos momentos es invulnerable y si te acercas podría dañarte.

Ataque del Gato (II)



Cuando esté completamente cargado, correrá hacia tí, momento que deberás aprovechar para saltar sobre él...

Ataque del Gato (y III)



... y correr de vuelta hacia la izquierda pasando por debajo suyo, dado que saldrá repelido por el muro de forma brutal.

Adios, Gato



Espera a que las bolas de energía dejen de caer para acercarte al gato a toda velocidad y golpearle mientras descansa. Es el único momento en que es vulnerable. Repite la operación de nuevo, y te habrás librado de este molesto enemigo.



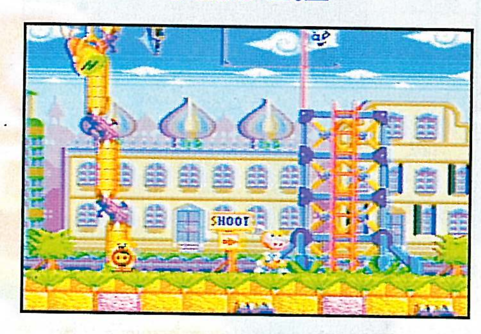
Fase 2

Fase 2.1



Tras mejorar tus habilidades en la sala de práctica, recoge estos 500 puntillos en la esquina superior izquierda al comienzo de la subfase 2-2.

Fase 2.2



Puedes destrozar esta torre dejando caer la bola roja sobre ella, pero si te cargas primero al soldado que la custodia a cabezazos obtendrás un bienvenido Punto Secreto de Bonus.

Fase 2.3



Mueve la segunda de las bolas rojas hasta la plataforma que hay justo bajo ella. Después, salta sobre ella para conseguir la vida extra que está arriba a la izquierda.

Fase 2.4 y 2.5



Continua hacia la derecha y salta a través de este muro para encontrar una habitación secreta en cuyo interior encontrarás una rica banana, que a buen seguro te será de gran utilidad. Ahora, tendrás que buscarla tú (la utilidad), porque Headdy no está muy por la labor de soltar prenda al respecto.

La Aspiradora (I)

Para verte las caras con este pimpollo tendrás que provocarle, y nada mejor que empujar su jaula hasta el agujero de la derecha y asistir al correspondiente baile de sprites.



Trucos

- **Para elegir fase**: En la pantalla de presentación, ilumina la opción "Game Start" y pulsa C, A, Izquierda, Derecha y B. Si lo has hecho correctamente, oirás una voz diciendo "NICE". Pulsa entonces Start, y podrás elegir la fase que prefieras.

- **Para ver los cuerpos y las cabezas de Headdy**: Haz lo mismo que en el truco anterior (C, A, Izda, Dcha y B). Ilumina la opción "Options", y según pulses a izquierda o derecha podrás contemplar todos los cuerpos de Headdy. Si mientras das a Izda y Dcha pulsas A, podrás ver, además, todas las cabezas.



La Aspiradora (II)

Su ataque siempre se producirá a base de saltos. Cuando vaya a aterrizar sobre ti da un paso atrás, y nada más tome tierra golpéale. De esta sencilla manera le mandarás a urgencias en muy pocos segundos.

Final (y III)

Como lo fabricaron a partir de una aspiradora, de vez en cuando tratará de absorberte. Corre en dirección contraria a su impulso y no habrá mayor problema.





Fase 2.9



Tras derrotarle, corre inmediatamente hacia la esquina izquierda para evitar ser golpeado por los animalillos que saldrán de su jaula a todo correr.

Fase 2.10



Cerca del final de esta subfase 2-2 tienes dos caminos para elegir.
Si decides tomar el que va hacia arriba necesitarás la cabeza con pinchos para escalar el muro..

Fase 2.11



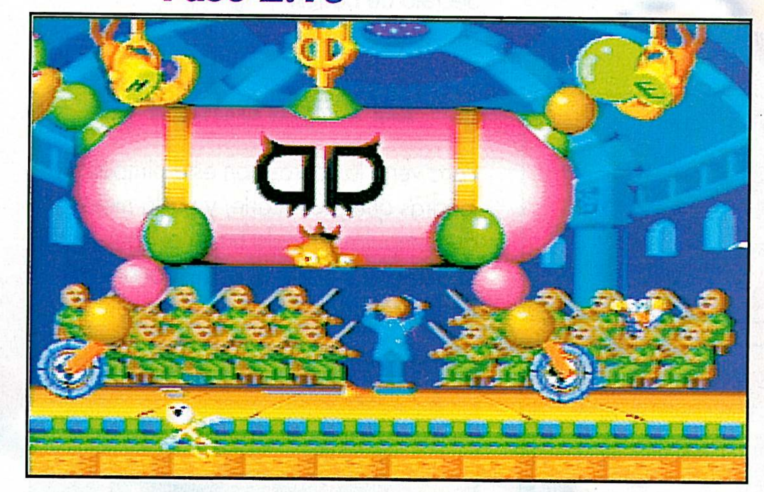
Una vez que hayas llegado a lo más alto salta a través del muro de la izquierda para encontrar algunos bonus. Pero el chollo no acaba aquí. Si atraviesas el muro de la izquierda de nuevo...

Fase 2.12



Ahora se te plantea una nueva disyuntiva: o buscas una nueva cabeza de clavos y vuelves a trepar por el muro y te enfrentas a un fiero dragón para conseguir un Punto Secreto de Bonus, o coges una cabeza minuscula y te aventuras por el laberinto en miniatura, donde abundarán los ítems.

Fase 2.13



El punto débil de este enorme perro es el extremo de su cola, y allí es donde debes darle. En cada salto, el perro cambia de orientación: donde estaba la cabeza ahora está la cola, y viceversa. Busca la Cabeza de Guerra; con ella tu alcance será mucho mayor.

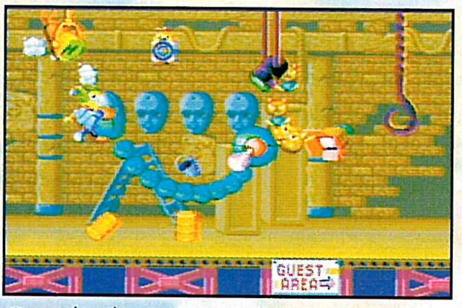
Fase 3

Fase 3.1



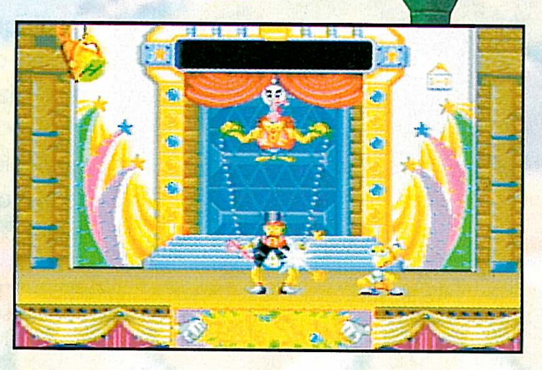
No te costará mucho acostumbrarte a esta perspectiva cambiante. Todo es cuestión de práctica. Fíjate en las sombras de los enemigos para calcular dónde aterrizarán y recibirles con un buen y perfecto cabezazo.

Fase 3.2



Cuando el gato te agarre con este curioso artilugio, intenta conseguir la Super Cabeza para incrementar el alcance de tus golpes. De paso, busca todos los gatos verdes que puedas, pues ocultan Puntos Secretos de Bonus.

Fase 3.3



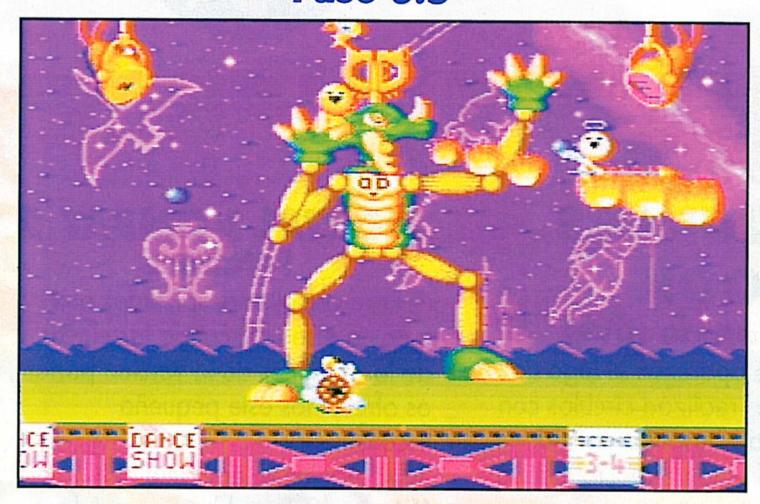
A nuestro pesar deberás presenciar este estúpido show en el que tu vida será puesta en juego. Encárgate primero de la marioneta de abajo, desde tan lejos como te sea posible.

Fase 3.4



Ahora a por la de arriba. Colócate bajo él y golpéale sin compasión.
El único problema es que te agarre la cabeza. Si lo hace, simplemente espera a que te suelte.

Fase 3.5



Por lo pronto busca la Cabeza de Guerra para infligir el mayor daño posible. Los puntos vulnerables de este cocodrilo aparecen de manera aleatoria y hay que buscarlos a toda velocidad. Recuerda que no debes atacar hasta que esté sin ropa.

Fase 4







1. Este cabezón no te va a dar mayores problemas si coges la Cabeza de Guerra . Sitúate debajo suyo y deja a tu coco hacer todo el trabajo. Eso sí, vigila el ataque de sus brazos.
2. Durante esta subfase hallarás montones de ítems atrapados por indestructibles muros de metal. El truco es encontrar una de las múltiples cabezas aspiradoras, y los ítems vendrán como por arte de magia.
3. Golpea a estas pulgas saltarinas contra el pincho de la derecha mientras pasan por delante tuyo. Una vez esté lleno el pincho salta sobre él para alcanzar la plataforma superior.
4. Continua hacia la izquierda y golpea a las restantes pulgas contra el otro pincho. Luego, salta sobre ella y conseguirás una oportuna vida extra.
5. Este tanque os dará más de un quebradero de cabeza. Hay que esperar hasta que retroceda lo máximo posible. Entonces golpea la bola que te lanza en un ángulo arriba-izquierda. Se clavará en los pinchos, y desde allí caerá sobre la cabeza del soldado que conduce el tanque, acabando con él.
6. Durante la subfase 4-2, busca la cabeza martillo para poder acceder a los múltibles ítems ocultos tras los muros.
7. No hay jefe final en esta fase, pero si esperas aparecerá este limpiaventanas, que te dará un Punto de Bonus Secreto si le das unos cuantos cabezazos.

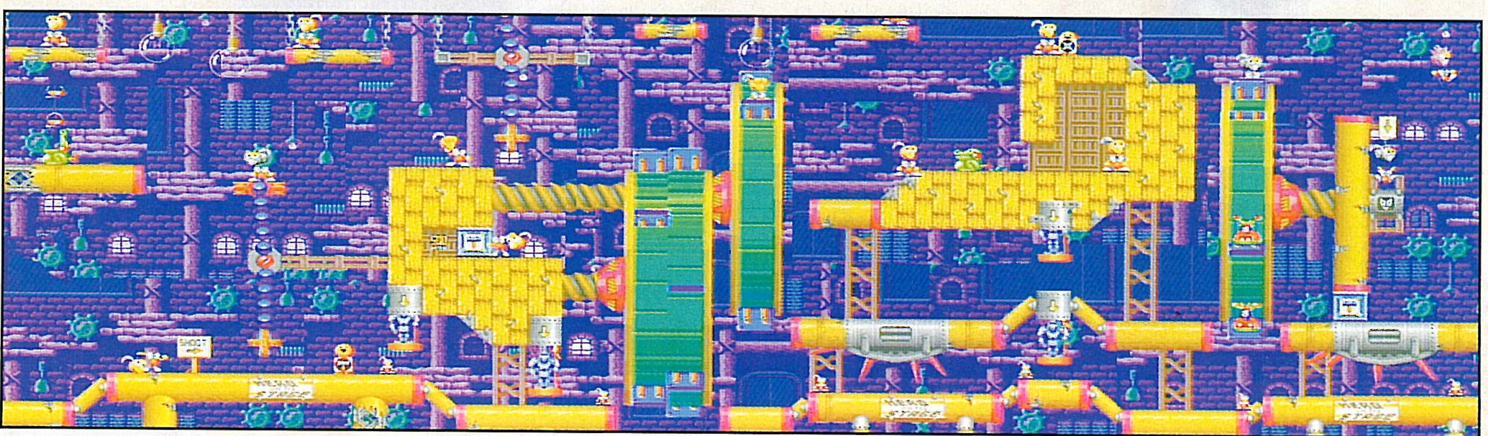














GAME GEAR

THE JUNGLE BOOK
Selección de nivel

Esperad a que aparezca el logo de Disney y entonces realizad circulos con el pad direccional. Después, pulsad Start y utilizad el botón direccional a la izquierda o a la derecha para seleccionar el nivel deseado.

SONIC CHAOS
Elegir nivel

Nada más encender la consola presionad abajo, abajo, arriba, arriba, izquierda, derecha, izquierda, derecha, 1 y 2 y podréis elegir fase.

MORTAL KOMBAT 2
Fatalities

Para aquellos despistados que todavía estén buscando las claves de los fatalities de la versión portátil, os ofrecemos este pequeño recordatorio:

Jax: Adelante, adelante, 1, 1, 1, 1.
Kitana: Sujetar bloqueo, adelante, adelante, adelante, 2.
Liu Kang: Abajo, adelante, atrás, atrás, 2.
Reptile: atrás, atrás, abajo, 1 (a media pantalla de distancia).
Scorpion: Arriba, arriba + 1.
Shang Tsung: Sujetar bloqueo, arriba, abajo, arriba, 1.
Sub Zero: adelante, adelante, abajo, 2, adelante, abajo, adelante, 1.

VUESTROS TRUCOS

TERMINATOR

Para seleccionar nivel ve a la pantalla principal y mantén pulsado el botón 2 y pulsa el botón 1. La pantalla se volverá negra. Mientras esté en negro, pulsa lo siguiente: izq uierda, izquierda, arriba, arriba, derecha, derecha, abajo, abajo. Aparecerán dos ceros en la pantalla. Ahora podrás seleccionar el nivel pulsando derecha o izquierda.

Laura Horga, Santander (Cantabria).

LOS PITUFOS

Para que por mucho que los pitufos negros nos compliquen la existencia en el juego, podamos continuar con él, he aquí unos passwords:

Pantalla 5:	BBRY
Pantalla 10:	KFDZ

Jesus Jaen Gil, Cornella Llobregat (Barcelona).

MASTER SYSTEM

LEMMINGS
Selección de nivel

Para elegir nivel en este juego de Master, esperad a que aparezca la imagen del Lemming tirando del carro, y presionad los botones 1 y 2 simultáneamente en el pad 1. Ahora, rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj. Después, volved a la pantalla principal y ya podréis elegir nivel.

THE LION KING
Elegir nivel

Una buena forma de ayudar a Simba es la siguiente. En la pantalla en la que aparecen los registros de Disney y Virgin Interactive Entertainment, rotad el pad direccional. En tonces deberíais oir un sonido cuando el logo de Virgin aparezca. De este modo, cuando empezéis el juego, comprobaréis que ahora se puede **elegir nivel**.

PRINCE OF PERSIA
Más tiempo

Para conseguir más tiempo en todas las fases, simplemente tenéis que seguir al pie de la letra las instrucciones que ahora pasamos a comentar:

Cuando introduzcáis los passwords de nivel, invertid el lugar de las dos segundas letras, es decir, si por ejemplo tuvieráis que introducir A y B, alterad su orden y pasad a introducir B y A. De este modo el tiempo tambien será invertido; es decir, si correspondían 15 minutos para la fase en curso, ahora disfrutaréis con 51 minutos. La única pega de este truco es que el tiempo máximo que podréis obtener de esta forma **son 60 minutos**.

VUESTROS TRUCOS

STREETS OF RAGE

Si se te acaban los continues y no logras pasártelo, echa otra partida y elígete cada ve un personaje distinto, tendrás todos los continues que quieras.

THE FLINTSTONES

En la 4ª fase, después de subir todo lo que se puede vete hacia la derecha, encontrarás un casco que te protegerá contra las tuercas y tornillos gigantes.

MORTAL KOMBAT

Para poner ese modo especial que a todos nos gusta, prueba con lo siguiente en la pantalla de título: gira el pad en el sentido de las agujas del relok y pulsa el botón 1 y 2. Saldrán unas palabras y ya está. Si ves que no funciona, prueba con este otro: ve a la pantalla del Código Ético y pulsa 2, 1, 2, arriba y abajo. Alguno de los dos seguro que te funcionará.

Javier Bravo Corral, Valladolid.



MEGA DRIVE

MICROMACHINES II

Power ups secretos

Como no, en la segunda parte de este gran juego también tenía que haber algunos trucos. Esta vez os ofrecemos las localizaciones de los **Power ups** para conseguir diferentes ventajas.

NIVEL - **POSICION** - EFECTO

2. Driller Killer - **Medio de la mesa** - Pasar a un nuevo nivel.

6. Ceiling Circuits - **Fondo a la derecha fuera del circuito en la segunda vuelta** - Pasar a un nuevo nivel.

8. ATV Action - **Fondo-derecha bajo las flores en la segunda vuelta** - Pasar al próximo nivel.

12. Roller Coaster - **Sobre el papel de la pared** - Vida extra.

13. Bury My Body - **Arriba-izquierda del mapa** - Bonus lap.

14. Piano Panic - **Al fondo-izquierda del mapa tras acabar la primera vuelta** - Vida extra.

16. Turbo Buggies - **Esquina fondo izquierda del mapa** - Bonus lap.

17. Tree house Tumble - **En la tabla, a medio camino** - Vida extra.

19. Hit parade - **Izquierda del teclado, derecha mapa** - Bonus lap.

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Varios trucos

Echad un vistazo a estos alucinantes trucos. Para acceder a ellos, sólo tenéis que introducir las siguientes claves en la pantalla de presentación con el pad uno.

Para jugar en la versión de Atari 2600: abajo, A 26 veces, abajo.

Todas las armas: A, B, arr, C, A, C, A.

Nueve vidas: derecha, A, abajo, B, derecha, A, B, arriba, abajo.

Ver los créditos: C, derecha, abajo, C, derecha, abajo, C, derecha, abajo.

Todos estos trucos se pueden mezclar para sacar el máximo partido al juego.

PIRATES OF DARK WATER

Paswords

Introduce estos passwords en la correspondiente pantalla:

Port of Citadel: **ITBIA**
Cit to Port: **NCOOKIE**
Port to Cit: **RITAZIM**
Cit to Mountains: **JESSICA**
Mountains to Janda: **SCOOBYD**
Andorous/Bridge: **STOYODA**
Bridge to Mael: **TADSHIM**
Andorous to Maelstorm: **ALARTUS**
Bridge to Mael: **DARRINS**
Mael to Caverns: **MALCOLM**
Empezar el juego con la espada completa: **DSILLER**

ZERO TOLERANCE

Últimos passwords de nivel

Y para finalizar con este juego, aquí os ofrecemos los últimos passwords. El que con todo esto no consiga acabarselo, es que tiene un pequeño problema de habilidad con el pad de su Mega Drive:

Sub Base 1: ari/48xnj.
Sub Base 2: ?Lgdk8BOJ.
Sub Base 3: Ovibk9BEj.
Sub Base 4: OHhd!ZxGB.
Sub Base 5:)8xb47Bv9.
Sub Base 6: LUDbF/BOQ.
Sub Base 7: OFFf7p)E7.
Sub Base 8: HUodmvJGZ.
Sub Base 9: LrbdhrM)p.
Sub Base 10: Jb8dZrN?j.
Sub Base 11: d5Zdwa)DN.

RISE OF THE ROBOTS

Golpes especiales y más trucos

Ya tenemos los golpes especiales de todos los androides que aparecen en el juego, y además un montón de trucos que harán las delicias de todos los jugadores. Tomad buena nota:

ECO 35-2 CYBORG:

Turbo Head Butt: abajo, arriba + cualquier botón.

Shoulder Barge: atrás, adelente + cualquier botón.

BHFO3 BUILDER DROID:

Pile Driver: abajo, atrás, arriba.

Bomber Jump: abajo, adelante, arriba.

CRUSHER DROID:

Pincer-Mincer: Abajo, adelante + cualquier botón.

MILITARY DROID:

Catapult Spin: abajo, arriba + cualquier botón.

Cyber Slash: atrás, adelante + cualquier botón.

SENTRY:

Flying Jet Kick: abajo, abajo + cualquier botón.

SUPERVISOR DROID:

Needle Jump: arriba + cualquier botón.

Mermaid Kick: abajo + cualquier botón.

Pirouette Smash: patada fuerte repetidamente.

TRUCOS PARA DOS JUGADORES

- **Invisibilidad:** arriba 5 veces + cualquier botón.
- **Invencibilidad:** atrás 5 veces + cualquier botón.
- **Devolver los golpes especiales:** adelante 5 veces + cualquier botón.
- **Desconectar golpes especiales del rival:** abajo 5 veces + cualquier otro botón.
- **Jugar como el Supervisor:** Para poder jugar con este jefe final hay que ir a la pantalla de opciones y pulsar arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, izquierda, derecha, derecha, A, B, C, A, B y C.



MEGA DRIVE

ECCO 2:THE TIDES OF TIME

Paswords de nivel

El mes pasado os ofrecimos el sensacional truco del menú secreto. pues bien, para quien sea más tradicional, aqui tiene los códigos para todas y cada una de las fases:

1. CRYSTAL SPRINGS: **VEDMVVEB**
2. FAULT ZONE: **MGGXLCZA**
3. TWO TIDES: **OHLVZUYA**
4. SKY WAY: **CNTWFJDB**
5. SKY TIDES: **EMFBRMDB**
6. TUBE OF MEDUSA: **YWPTRHZA**
7. SKY LANDS: **IODPDWEB**
8. FIN TO FEATHER: **OZEVOEXA**
9. EAGLE'S BAY: **YKPJSPCB**
10. ASTERITE'S CAVE: **UYBUSUAB**
11. FOUR ISLANDS: **MOIKWBFB**
12. SEA OF DARKNESS: **WDVUWRZA**
13. VENT OF MEDUSA: **GVCUFWBB**
14. GATE WAY: **CZBIVWHB**
15. NORAY ABYSS: **BDGFAQAB**
16. THE EYE: **IECDWPTE**
17. BIG WATER: **GZOHLTIA**
18. DEEP RIDGE: **IPFIKWQ.**
19. THE HUNGRY ONES: **OFSCJXJC**
20. SECRET CAVE: **SZLGIVIPE**
21. LUNAR BAY: **WNYHUKPE**
22. BLACK CLOUDS: **MWKGAKKE**
23. GRAVITOR BOX: **ONKVLXJE**
24. GLOBE HOLDER: **EUDTBFJE**
25. VORTEX QUEEN: **APLMTTDA**
26. HOME BAY: **ENGLXIJA**
27. EPILOGUE: **SMOKPAEA**
28. FISH CITY: **MFPYKEFA**
29. CITY OF FOREVER: **CQETXRKA**

CRUE BALL

Pasar nivel y test durante el juego

Para pasar de nivel, en primer lugar hay que dirigirse al menú de opciones, y en el apartado Sound Test colocar el número 6. Después hay que pulsar A, C. A, B y Start. Despues comenzad el juego, y pulsad arriba y B para pasar de nivel.

Para poder oir los efectos de sonido durante el juego hay que realizar el mismo truco de antes, pero cuando comience el juego, pulsar A, B y C al mismo tiempo. Entonces aparecerán las siguientes letras: S.F.X.

PETE SAMPRAS TENNIS

Llegar al nº 1

Una buena forma de alcanzar la gloria en el modo World Tour. Acaba con un jugador y apunta el password del primer día. Recuerda el código, y presiona A, B, C y Start simultáneamente. Después, en la pantalla de passwords, coloca esa clave pero situando al final las letras BB. Jugando con Pete Sampras o S Schmidt, te encontrarás en el número 1 del ranking, si eres cualquier otro jugador llegarás al 2.

Otro modo es utilizar el código FCJLJDG, y llegarás al número 1 con 45 puntos en la primera ronda.

AERO THE ACROBAT

Vidas infinitas, estrellas infinitas y selección de nivel

En la pantalla de Start/Options, presionad los botones C, A, derecha, izquierda, C, A, derecha e izquierda. Comenzad el juego en el primer nivel y cuendo Aero aparezca, presionad Start para pausad el juego, y después pulsad: arriba, C, abajo, B, izquierda, A, derecha y B. Finalmente, presionad y sujetad los botones A y C hasta que salga el **menú de selección de fase.**

VUESTROS TRUCOS

JURASSIC PARK

Si pensabais que cuando introduciais el password "NYUKNUK" se acababa la historia del truco, estabais equivocados. Si introducis un segundo pad, podréis realizar una serie de cosas muy interesantes:

Pulsando **A**, el juego ira a cámara lenta. Con el botón **B** la vida se rellenará a tope, y si antes de disparar o coger un ítem de disparo pulsas el botón **B** tendrás a tu disposición 99 unidades de todas las armas del parque, que se volverán a recargar si repites la operación. Además, si te mueves con el segundo pas volarás cual gracil palomita supersónica. Y por último, el botón **START** del segundo pad hará las veces de función de RESET.

David Berrocal, Madrid.

BATMAN RETURNS

Si quieres tener una vida extra, sigue estas instrucciones: en el monstruo 2 (las estatuas), cuando las mates, ponte encima de la pierna de la estatua derecha y salta hacia la derecha. Verás que tu marcador de vidas sube.

Para conseguir batarangs extra, después de coger la vida de la escalera pega un salto de tal forma uqe saltando otra vez en parado saldrá un batarang y te aumentará tu nivel de batarangs.

Marcos Puente Miguel, Pontevedra.

WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

Estos son los passwords para este juego de cómic de Acclaim:

Fase 2: MARIKO
Fase 3: SILVER FOX
Fase 4: DEPARTAMENT H
Fase 5: MADRIPOOR
Fase 6: ASANO
Fase 7: THE HUDSONS

David Gómez García, Leganés (Madrid).

SUPER STREET FIGHTER II

Dificilillo este juego de lucha ¡eh!. Pues ahora va a ser más fácil con el truco que os propongo, es para saltarse combates en el modo Champion/Hyper. Lucha contra la Mega Drive. Cuando quieras saltarte un combate, pulsa START en el pad 2 y entonces derrota al jugador 2. El único problema que tiene es que no se puede utilizar al llegar al jefe final, que no es otro que el mismísimo Mount Bison.

Ricardo Díaz Puerto, Lérida.



MEGA CD

NIGHT TRAP
Escena secreta

Para encontrar un nivel secrato en este juego, primero hay que realizar la difícil tarea de completar el juego. Cuando los título de crédito empiezen a aparecer, esperad a ver las palabras "In Memory of Stephen D. Hassenfield" y entonces presionad Arriba, A, A, A, A, A. Si está bien hecho, veréis una secuencia secreta.

REVENGE OF THE NINJA
Varias sorpresas

Un montón de sopresas os aguardan con este truco. En la pantalla de presentación, presionad derecha, izquierda, arriba, abajo, derecha, izquierda y arriba. Una nueva opción aparecerá, para poder ver todos los aspectos del juego, las escenas finales, etc. Nuestro único consejo es que os sentéis y observéis lo que va a desfilar por la pantalla de vuestro televisor.

JURASSIC PARK
Selección de nivel

No hay nada más fácil para terminar un juego que poder hacer uso de un magnífico truco para seleccionar nivel, que es el que ahora os proponemos para la versión Mega CD del cinematográfico éxito del rey Midas de Hollywood, que no es otro que Steven Spielberg:

Busca la tarjetaa azul y hazte con un huevo de cualquier animal. Ve al Centro de Visitantes y utiliza la tarjeta para abrir la puerta que está a la derecha de la sala de control. Pon el huevo en la incubadora y después vuelve a la sala de control y graba el juego. Camina fuera de la sala de control y realiza esta secuencia hasta que aparezca una opción para seleccionar nivel: pulsa y manten así el botón START del pad 2.

SECOND SAMURAI
Selección de nivel

Nadie ha dicho que ser un Samurai esté al alcance de cualquiera, muchos han sido los que lo han intentado y pocos los que han conseguido llegar hasta el final de este juego sin problemas. Pero aquí estamos nosotros que llegamos en auxilio de los necesitado. Para encontrar una opción secreta que os permita elegir nivel, hay que seleccionar en la pantalla de presentación **Option Mode**. Despúes pulsar B, C, B, C, A, A, izquierda, derecha. Bien hecho, aparecerá una nueva opción que os permitirá elegir nivel.

SOL FEACE
Selección de nivel, 99 vidas y cámara lenta

En la pantalla de presentación, cuando las palabras Press Start estén parpadeando, introduce la siguiente clave: A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Ahora dirígete al modo Configuración donde habrá dos nuevas opciones - Start y Mode.

Start es una opción para seleccionar el nivel. En la opción Mode, sujeta el botón A y presiona Derecha 5 veces hasta que aparezca MY99. Esto significa que ahora tienes 99 vidas.

Si sigues presionando derecha, la palabra **MUTEKI** aparecerá. Continúa sujetando A y sal del menú. Comienza el juego a través del modo continue, y serás invencible. Ahora presiona abajo y los tres botones durante el juego y accederás al siguiente nivel.

Por último, para ver el juego en Slow Motion Mode, pausa y presionad cualquier botón.



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.



ESPECIAL ACTION REPLAY

MEGA DRIVE

ART OF FIGHTING
FF01F 50000 Retira las barras de energía de la pantalla.
FF02B 30009 Para el tiempo.

BARTS NIGHTMARE
FFC67 30001 Energía infinita.
FFC80 20005 Chicle infinito.
FFC80 70005 Infinitas semillas de melón.

ASTERIX AND THE GREAT ESCAPE
0005B C000X X es el número de vidas con el quieras empezar.
0005B 6000X X es la energía con la quieras empezar.
001B6 44A78 Energía infinita.
00067 84A78 Vidas infinitas
00171 04A70 Armas infinitas
00060 6600E Siempre hay armas.

CHAOS ENGINE
FF004 D0003 Vidas infinitas jug. 1.
FF004 F0003 Vidas infinitas jug. 2.
FF096 300XX Sustituye XX para el nivel que desees.

COMBAT CARS
FF000 500XX XX es el nivel al que deseas acceder.

DRAGON BALL Z
FFEA1 E000X Selección de batalla..

DYNAMITE HEADDY
FFE8E D0003 Vidas infinitas.
FFEE0 B00E0 Headdys invisibles.

EL REY LEÓN
FFCCE F0003 Vidas infinitas.
FFCCF 70004 Energía infinita.

PETE SAMPRAS TENNIS
FF021 90003 Jugador 1 empieza siempre con 40-0.
FF021 B000X Jugador 1 empieza con 0-5 juegos a favor.
FF022 90000 La computadora nunca puntua.

PROBOTECTOR
FFFA0 C0003 Vidas infinitas.

SKITCHIN
FFEF5 900FF El dinero siempre es 225 libras.
FFDC0 70008 Tiempo ilimitado.

SONIC & KNUCKLES
FFFE1 20009 Vidas infinitas.
FFFE1 80099 Continues infinitos.
FFFE2 10063 Anillos infinitos.
FFFFE 00001 Selección de nivel. Tendrás que pulsar START y A simultáneamente.

SUBTERRANIA
FF003 50002 Vidas ilimitadas
FF5ED 50025 Fuel ilimitado
FF012 3000A Misiles infinitos.
FF03B 000XX Selección de nivel.

SYLVESTER & TWEETY
FF956 40000 Energía infinita.

URBAN STRIKE
FF10D F0003 Vidas infinitas.
FF10C 3000X Selección de nivel.
FF10D 70064 Fuel infinit.

VIRTUA RACING
FFD05 50063 Tiempo siempre 99.
FFD30 C0001 Empieza siempre en el primer puesto.
FF902 B0004 Utilizado con el código siguiente sólo hay una vuelta por carrera.
FF902 D0004 Utilízalo con el código anterior.
FFFDC 80080 Para practicar los circuitos al revés.
FF908 D0000 El coche no sufrirá daño de clase alguna.

MASTER SYSTEM

ASTERIX
00C0 9D03 Vidas infinitas.
00C0 9A03 Invencibilidad.
00C0 8B01 Bombas.
00C0 9F50 Introdúcelo con el código de arriba.

DESERT STRIKE
00D4 5538 31 Hydras más.
00D4 4100 Vidas infinitas.

MORTAL KOMBAT
00C4 8848 Energía infinita para el jugador 1.
00C4 0B07 Continues infinitos.
00C4 3639 Tiempo infinito.
0DCC IAA4 Energía infinita jugador 2.

SONIC 2
00D2 9803 Vidas infinitas.
00D2 9905 Invencibilidad (siempre tiene 6 anillos). Tienes que apagar el interruptor al final de cada acto, y volverlo a encenderlo al empezar el siguiente.

TAZ MANIA
00C1 0005 Vidas infinitas.

GAME GEAR

MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION
00C0 C803 Vidas infinitas.
00C0 BD03 Energía infinita.
00DC 0005 Tiempo infinito.

SONIC THE HEDGEHOG
00D2 A998 Anillos infinitos.
00D2 4003 Vidas infinitas.

MORTAL KOMBAT
00C4 8848 Energía infinita.
00C4 0B07 Continues infinitos para el jugador 1.



CENTRO MAIL
Ven a los Centros Mail, tus tiendas especializadas, donde encontrarás la mayor variedad de productos para tu consola a los mejores precios
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
MADRID
Móstoles MADRID
Coslada MADRID
Torrejón MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
Alcalá de Henares
Alcobendas
LAS PALMAS
GRANADA
NUEVO CENTRO
MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD
+ETERNAL CHAMPIONS
NOVEDAD 14.990
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE,
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 32X
24.990
DOOM P.V.P. - 11990
VIRTUA RACING DELUXE P.V.P. - 11990
STAR WARS P.V.P. - 11990
MEGA CD
35.990
CON ROAD AVENGER
DESCUENTO 500 Ptas.
BATMAN RETURNS 9900
B. C. RACER 11490
DRACULA 9900
DUNE 9990
FINAL FIGHT 8990
FLINK 8990
JURASSIC PARK 9990
LETHAL ENFORCERS 10900
MEGA RACE 9990
MICKEY MANIA 8990
MORTAL KOMBAT 9990
NHL HOCKEY 94 8990
PRICE FIGHTER 10990
REBEL ASSAULT 10490
SEWER SHARK 9990
SMATCHER 9890
SOUL STAR 9990
THUNDERHAWK 9990
WONDER DOG 8990
YUMENI MANSION 11900
ECCO 2 9990
ESPN BASEBALL 8990
EYE OF THE BEHOLDER 9990
POWER RANGERS 9990
STARBLADE 9990
OFERTAS
BEAST II 3990
CHUCK ROCK 2990
ESPN BASEBALL 3990
HOOK 3990
JAGUAR XJ220 3990
POWER MONGER 2990
PRINCE OF PERSIA 2990
ROBO ALESTE 3990
SONIC CD 3990
SPIDERMAN VS KINGPIN 2990
TIME GAL 2990
WOLFCHILD 2990
OFERTAS SEGA
ETERNAL CHAMPIONS
MEGADRIVE 2.990
NOVEDADES
ALADDIN
ASTERIX POWER OF GODS
ATP TENNIS
MAIL
VENTA POR CORREO
GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171819
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

SEGUNDAMANO

Venta

VENDO Master System con todos los accesorios, 2 mandos, 7 juegos: «Land of Illusion», «Familia Addams», «Terminator 2», «Global Gladiators», «Sonic» y «Alex Kid». Preguntar por Angel. TF: 91-7986289.

VENDO «Cool Spot» por 4.000 pesetas para la consola Mega Drive. Llamar al TF:91-3114166 y preguntar por Fernando. De 2:00 a 3:30 y de 9:00 a 11:00 de la noche.

VENDO Mega Drive con 5 juegos: «Sonic», «Golden Axe», «Shinobi», «Streets of Rage», 2 controles y adaptador. Vendo por no usar. Como nueva. Preguntar por Pedro en el TF: 93-3022703.

VENDO Game Gear más adaptador luz más 4 juegos más Master System Converter y 1 juego de Master por 20.000 pesetas. Preguntar por Manu en el TF: 94-4407440. Llamar por las noches hasta las 23:00 horas.

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes, porque en «Segunda Mano» te ofrecemos la posibilidad de contactar con miles de amigos de Sega que, como tú, tienen mucho que contar. Te esperamos.

Intercambio

CAMBIO los juegos: «Streets of Rage», «Rocket Knight» y «Talmits» por «Road Rash II». Todos de Mega Drive. Llamar al mediodía. Preguntar por Marcos. TF: 982-212010.

CAMBIO«Jurassic Park» por el «FIFA International Soccer» y además regalo un juego llamado «Gynoug». Preguntar por Jorge en el TF: 91-6715958.

CAMBIO juegos de Game Gear: «Ultimate Soccer», «Shinobi 2», «Ax Battler», «Choplifter», «Halley Wars», «Aerial Assault», «Donald Duck», etc... Llamar al TF: 93-7755642. Llamar de 5:30 a 9:00 horas. Preguntar por Ramón.

CAMBIO los juegos de Master System: «Land of Illusion», «Ninja Gaiden» y «Sonic», por tan sólo un juego de Mega Drive. Preguntar por Mario. TF: 91-6762548.

Varios

VENDO o CAMBIO juegos de Master System: «The Flash», «Mission Imposible» y «Running Battle» y juego de Game Gear «Sonic 2». En perfecto estado y además 2 semanas. Preguntar por Pedro José. TF: 903-352242.

VENDO Mega CD II. Impecable por 28.000 pesetas o cambio por «Pro-Fighter 32 Mb». Preguntar por Rafa. TF: 925-376268.

VENDO Master System II con el juego: «World Soccer» y dos mandos por 6.000 pesetas o la cambio por el «Street Fighter II» de Mega Drive. Llamad al 96-3789138. Llamar de 18:00 a 21:00 horas. Preguntar por Rubén

DESEO VENDER mi consola Nintendo con 4 juegos: "The Flinstones" "Goonies" "Tenis" y "Mario Bros 2" por 14.000 ptas. o cambio por Mega Drive. Preguntar por Tino, TF: 3693507.

Clubs

CLUB DE "SEGAFISTROS" Envíame tu foto y 50 pesetas y recibirás un carnet muy guapo y una lista de trucos sega. Haremos sorteos de juegos y los cambiaremos. Preguntar por Ramón. TF: 959-372555.

TENGO 12 AÑOS y me encanta el «Street Fighter». Si a ti también te gusta y quieres saber trucos o simplemente hablarme de él, escribe a: Aroa Casal Acebal, c/Jesús González Alonso, 5-5º Izda. 33210 -Gijón- (Asturias).

CLUB de intercambio "Turbo Game". Mándanos tus juegos de Mega Drive o Super Nintendo, con fecha de menos de un año de aparición y una lista con los juegos que quieras. Escribe a: Javier Méndez Tovar, c/Posito, 1. 47240 -Valdestillas- (Valladolid)

Compra

¡ATENCION! compro los juegos: «Aladdin», «Jungle Book», «The Lion King», «Cool Spot» o «Chuck Rock 2» por 3.000 pesetas. Interesados llamar al TF: 977-750777. Preguntar por Miguel.

COMPRO «Jungle Strike», «After Burner II», «F-1 World Championship» y «Robocod» a 3.500 pesetas cada uno. También compro Mega CD II por 20.000 pesetas. Preguntar por Francisco en el TF: 968-168746. Llamar de 15:00 a 16:00 horas.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .... *PROVINCIA*.............................. *TLF*..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».**• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón.• Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

TODOSEGA

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

GAME GEAR Watch

SEGA

GAME GEAR

POWER

TIME GEAR

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

SUSCRÍBETE